



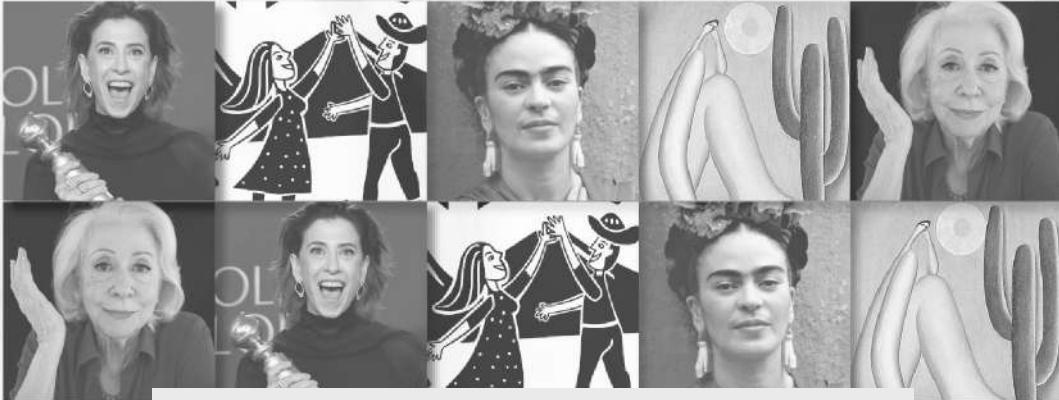
ARTE, LITERATURA E CULTURA POP

**Marcele Aires Franceschini
Maria Júlia Werneck de Oliveira
Janete do Nascimento Boeno
Claudine Delgado**

ORGANIZAÇÃO



SYNTAGMA



Arte, Literatura e Cultura Pop

**Marcele Aires Franceschini
Maria Júlia Werneck de Oliveira
Janete do Nascimento Boeno
Claudine Delgado**

(ORGANIZAÇÃO)

Curitiba
21 de janeiro de 2026



Capa > Daniele Ferreira Paiva

Projeto Gráfico > Daniele Ferreira Paiva, Guilherme Magalhães Carvalho

Diagramação > Ubiratã Brasill, Jonathan Figueiredo

Coordenação Editorial > Hertz Wendell de Camargo

Revisão > Chiara Bortolotto

Produção Eletrônica > Jonathan Figueiredo

Avaliação > Textos avaliados às cegas e aos pares

Conselho Científico Editorial:

Dr. Antonio Lemes Guerra Junior (UEL)

Dr. Aryovaldo de Castro Azevedo Junior (UFPR)

Dra. Beatriz Helena Dal Molin (UNIOESTE)

Dr. José Ângelo Ferreira (UTFPR-Londrina)

Dr. José de Arimatheia Custódio (UEL)

Dra. Pollyana Notargiacomo (Mackenzie)

Dra. Vanina Belén Canavire (UNJU-Argentina)

Dra. Elza Kioko Nakayama Murata (UFG)

Dr. Ricardo Desidério da Silva (UNESPAR)

Dr. Marcos Henrique Camargo (UNESPAR)

Dra. Rafaeli Lunkes Carvalho (UNICENTRO)

Dr. Ralph Willians de Camargo (C. UNIVERSITÁRIO A. GURGACZ)

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

AR786

Arte, Literatura e Cultura Pop / Organização: Marcele Aires
Franceschini, Maria Júlia W. de Oliveira, Janete do
Nascimento Boeno, Claudine Delgado – Curitiba: Syntag-
ma Editores, 2026.
298 p.

ISBN: 978-65-83934-13-0

1. Arte. 2. Literatura. 3. Cultura Pop. I. Título. II. Frances-
chini, Marcele Aires. III. Oliveira, Maria Júlia Werneck de. IV.
Boeno, Janete do Nascimento. V. Delgado, Claudine.

CDD: 302.2 / 306

CDU: 79 / 82



Curitiba (PR), 21 de janeiro de 2026.

Acesse: syntagmaeditores.com.br/livraria

Projeto Gráfico e Diagramação

Projeto de Extensão da UFPR

SU MÁ RIO



Prefácio

11

Capítulo 1

14

Antropologia e dramaturgia: aproximações

Cauê Krüger

Capítulo 2

30

Poéticas fotográficas das enchentes de Porto Alegre

Leandro C. de Souza, Ana L. L. Matte, Liliane C. de Souza

Capítulo 3

45

Interseções entre arte e moda na fotografia: uma perspectiva híbrida e crítica das capas da *Vogue Brasil (1975-1999)*

Ana Paula Dessupoo Chaves, Ana Júlia Bellini Ribeiro, Luiza Lopes Gomez, Stephanie Chiote Bordone Santos

Capítulo 4

56

Beyoncé e a identidade negra estadunidense: o pop como contracultura

Daniel Carlos Camargo Ferreira

Brasilidade e cultura pop no design têxtil

Letícia G. Nadolny, Adriana G. Nadolny, Lucas G. Gomes de Almeida

Decodificando *Edogawa Ranpo*: uma análise intertextual do mistério de seu duradouro legado na cultura pop japonesa

Caroline Sakamoto Yonamine

Do ritmo ao reconhecimento: o fenômeno das *webnovels* chinesas

Lucas de Souza Sartori, Luís Antônio Francisco de Souza

A beleza que dói, machuca e mata: entre o ficcional e o factual nas narrativas do belo

Fernanda Sevarolli Creston Faria Kistemann, Marco Aurélio Reis

***Ecopoéticas* no teatro como transformação social e cultural**

Sidnei Puziol Junior

O pop como ferramenta política: um estudo de caso de estratégias de mobilização contra o PL 1904

Marcia Daniela Pianaro Valenga, Myrian Regina Del Vecchio de Lima

Estereótipos racistas e as primeiras representações de personagens negros nos quadrinhos brasileiros

Gabriel Henrique Camacho Pansera, Maureen Schaefer França

Stefan Zweig Cinematográfico: uma análise comparatista de *Lost Zweig* (2003), *O Grande Hotel Budapeste* (2014) e *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016)

Matheus Rocha da Silva

O que ficou de fora: memórias silenciadas pela violência arquivística

Luísa Druzik de Souza, Myrian Regina Del Vecchio de Lima

Fanfic, cultura pop e formação de sentido

Camila Lins Vital, Rosângela Aparecida Ribeiro Carreira

Entre o lápis e o *like*: os livros de colorir da *Bobbie Goods* como fenômeno editorial

Susana Azevedo Reis

Narrar com diferença: as adaptações de *Quarto de Despejo* em quadrinhos e teatro como estratégias de mediação cultural

Alexandre de Castro Junior

A modernização do Japão a partir do anime e mangá *Rurouni Kenshin*: um estudo histórico

Charles de Oliveira Corrêa

Memória individual e coletiva na cultura pop: uma leitura de *Persépolis*

Luana Maria Magon, Marcele Aires Franceschini

Do lugar à performance: transformações do *site-specific* e do teatro nas indústrias criativas

Sara Dobginski de Moraes

Retromania: produção de almanaque multimeios sobre a eterna nostalgia da cultura pop e a construção identitária da geração Z

Alexia Alves, Tiago Franklin Rodrigues Lucena

O *Bem-Amado* em cartaz: convergência entre arte, literatura e imaginário político no design publicitário teatral

Ester M. de Barros, Júlia R. Silva Ladeira, Hertz Wendell de Camargo

A influência dos *BookTubers* no consumo literário no Brasil

Allex D. T. Santana, Beatriz de F. Souza, João H. de Sousa Júnior

A ascensão dos mangás como vetor do soft power japonês

Yasmin Gonçalves Zangiski, Rafael Alessandro Viana



PRE FÁCIO

HERTZ W. DE CAMARGO

Arte, literatura e imaginários: encruzilhadas na cultura pop

Hertz Wendell de Camargo¹

Esta coletânea reúne os frutos do *Grupo de Trabalho Arte, Literatura e Cultura Pop*, coordenado pelas pesquisadoras Dra. Marcele Aires Franceschini (UEM/UFPR), Dra. Maria Júlia Werneck de Oliveira (UEL), Dda. Janete do Nascimento Boeno (UEM) e Ms. Claudine Delgado (UEM), integrado ao 3º ECONPOP – *Encontro Nacional de Consumo e Cultura Pop*, realizado na UFPR em junho de 2025. São 23 capítulos originados das pesquisas apresentadas no GT.

Pesquisar arte e literatura é fundamental porque esses campos não apenas registram experiências históricas e sensibilidades coletivas, mas também inventam formas de ver, narrar e interpretar o mundo, disputando valores, memórias e imaginários. Na interseção com a cultura pop, essas pesquisas ganham ainda mais potência ao evidenciar continuidades e fricções na cultura midiática contemporânea. Ao acompanhar como temas, estilos, personagens e mitos circulam entre livros, cinema, streaming, quadrinhos, games, música e redes sociais, os estudos mostram como estéticas e narrativas se reconfiguram em ecossistemas híbridos, atravessados por plataformas, algoritmos e comunidades de recepção. Assim, investigar arte e literatura em diálogo com a cultura pop não reduz a complexidade do “artístico”; ao contrário, ajuda a compreender como formas simbólicas produzem sentidos públicos, educam percepções e influenciam práticas culturais e de consumo.

Ao situar arte, literatura e cultura pop como campos privilegiados de análise, o GT evidenciou como produtos, linguagens e práti-

¹ Coordenador geral do ECONPOP – *Encontro Nacional de Consumo e Cultura Pop*,

cas da cultura midiática operam como pedagogias culturais: mesmo em elementos aparentemente simples — memes, bordões, personagens, tendências, fandoms — circulam valores, afetos e normas que orientam modos de ver e de pertencer. Pesquisar esses materiais é importante porque permite observar como sentidos se constroem no cotidiano, não apenas nas “grandes obras” ou nos discursos oficiais, mas também nas formas culturais consideradas banais e, por isso mesmo, altamente difundidas. Ao analisar tais materialidades e seus contextos de produção, circulação e recepção, as pesquisas do GT tornam visíveis os mecanismos pelos quais a cultura pop reflete a sociedade e, ao mesmo tempo, participa ativamente daquilo que se aprende a desejar, temer e reconhecer como “normal”.

Trata-se, portanto, de uma coletânea que reafirma a importância científica e pública de investigar as materialidades estéticas e as narrativas que organizam o visível, o deseável e o reconhecível na vida social contemporânea. Por fim, ressalta-se que o evento teve como propósito fomentar um debate científico qualificado sobre as intersecções entre cultura pop, arte, literatura e consumo.

O 3º ECONPOP – Encontro Nacional de Consumo e Cultura Pop aconteceu entre 23 a 25 de junho de 2025, uma iniciativa do grupo de pesquisa ECCOS – Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade (PPGCOM-UFPR) e o SAPIENS - Observatório de Consumo e Economia Criativa (UFPR) com colaboração e equipe técnica dos alunos MULTICOM da Escola de Belas Artes da PUC-PR, criação e apoio do SINAPSE – Hub de Criação e Comunicação Estratégica da UFPR; e Produção Editorial do Graphus – Laboratório de Criação e Design Editorial, da UFPR. Com apoio do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPR.

CAPÍTULO 1

Antropologia e dramaturgia: aproximações

Cauê Krüger

Antropologia e dramaturgia: aproximações¹

Cauê Krüger²

Em seu conhecido livro *O óbvio e o Obtuso*, o intelectual francês Roland Barthes (1990, p.85) conceituou teatro como “a prática que calcula o lugar olhado das coisas”. Esta definição é instigante por uma série de motivos: tem o mérito de remeter à etimologia grega do termo *theatron*, “lugar de onde se vê”, aludindo menos ao “local do espetáculo” (o “edifício teatral”) do que à atividade reflexiva e analítica gerada pelo fenômeno cênico, dado o “**cálculo do lugar**” de onde se vê. A expressão ainda chama atenção ao “**lugar olhado** das coisas”, sublinhando o aspecto visual fundamental do teatro. Por muito tempo, desde a *Poética* de Aristóteles, o *mythos*, isso é, o texto dramático, a dimensão literária e narrativa, era visto como o elemento fundamental do teatro, em detrimento dos outros elementos, entre eles o *opsis*, as dimensões de materialidade e visualidade do espetáculo (Ramos, 2009). A isso Jean-Jacques Roubine (2003, p. 9) assinala como a heterogeneidade fundadora do teatro, “ao mesmo tempo uma prática do ato da escrita e uma prática de representação” (Roubine, 2003:9). Ao longo do século XX, com o surgimento da encenação e os desenvolvimentos tecnológicos e socioculturais decorrentes da modernidade, essa ênfase diminuiu, chegando até a se inverter. Assim, é também digno de nota o fato de que, na definição de Barthes, alinhada à semiologia do teatro, a trama não figura com

¹ Texto da mesa de abertura do 3º ECONPOP.

² Doutor em Antropologia Cultural pela UFRJ. Professor da PUCPR e do Programa de Pós-Graduação em Artes da UNESPAR. cauekruger@gmail.com.

destaque, e o que se busca é uma interpretação equilibrada entre o texto literário e o texto cênico para descortinar o fenômeno teatral.

A expressão qualifica, ainda, teatro como uma **prática**, como um fazer, um saber incorporado, construído por meio do corpo. Trata-se de uma técnica corporal, ou, como queria Mauss (1974), um ato tradicional eficaz. Isso não significa uma ação irrefletida, muito pelo contrário, configura um fenômeno entranhado em grandes e diversas tradições culturais, que carrega inúmeros saberes, que define um lugar no mundo para seus realizadores e uma situação de fruição que envolve diversos outros participantes. É um ofício, instaura comunidades e relações. É também um ato corporal que não deixa de se expressar como um fato social total (Mauss, 1974), com dimensões tanto sociais, quanto históricas, culturais, econômicas, políticas, psicológicas, fisiológicas, biológicas.

Por fim, essa prática calcula o lugar olhado das **coisas**. O termo, quase indefinível, é também especialmente útil por sua variabilidade. “Coisas” remete imediatamente a objetos, a materialidades, mas também está no lugar daquilo que não se pode ainda especificar. Talvez esteja aí, nessa existência presente, nessa “coisidade irrefutável” da teatralidade, o efeito do cálculo do olhar olhado do mundo, que figura pessoas, ações, situações, falas, relações, objetos, como algo feito para pensar e para sentir. Poderíamos ainda, inspirados pela teatróloga portuguesa Ana Pais (2016), salientar a cumplicidade do fenômeno teatral, essa dimensão testemunhal do fenômeno aurático (ainda que efêmero), interpessoal e convivial, esse “aqui e agora” das “coisas olhadas” e da consciência do olhar para o mundo como elemento fundamental do teatro.

Eis então um dos mais instigantes processos simbólicos da percepção e da comunicação, o *frame*, o enquadramento ficcional. Não é elemento pouco relevante o fato de o teatro apresentar-se como real, marcando também uma diferença, mesmo que mínima, da vida. Sobre essa questão Gregory Bateson (2000) e Erving Goffman (2012) erigiram toda uma teoria de grande interesse, ao evidenciar os processos de inclusão-exclusão do *frame*, bem como a organização da percepção do espectador, a intensificação da experiência

dentro do *frame*, com suas funções reflexivas, metacomunicativas mas, também, da fruição e do prazer que o jogo, a brincadeira e o lúdico carregam (Caillois, 2017; Schechner, 2012).

O antropólogo John Dawsey, quem primeiro salientou e repercutiu essa definição em diversos de seus textos, vem trabalhando há décadas sobre o que chama de paradigmas do teatro na antropologia, articulando influências instigantes, especialmente Walter Benjamin, Victor Turner, Bertolt Brecht e Michael Taussig. Estou certo de que ele adicionou o termo “sentido” à frase de Barthes, ainda que não tenha conseguido encontrar esse registro em seus textos (Dawsey, 2005, 2006, 2013). Compreender, portanto, o teatro como uma prática que “calcula o lugar olhado e sentido das coisas” é, a meu ver, uma definição ainda mais potente, que atribuo tanto a Dawsey, quanto à fértil integração dos mundos do teatro e da antropologia, que batiza essa fala, e que me define especialmente. Se o cálculo do olhar já é, por si só, reflexivo, “sentido” não deixa dúvidas sobre a sinestesia incontornável do fenômeno teatral, que articula singularmente emoções e imaginário. Nas palavras do antropólogo David LeBreton (2019, p.316) o ator é “um inventor de emoções que não existem em estado bruto, mas que ele molda com seu talento peculiar ao executar sinais expressivos socialmente reconhecíveis”. Com isso ele permite que os espectadores experimentem a liberdade gerada pelo espetáculo, despertando, momentaneamente, “[...] a efervescência inovadora daqueles que desse modo descobrem o amor, a coragem, a mágoa, a volúpia, o tédio, a adversidade ou a alegria em sua perfeição absoluta - destacada de qualquer aderência ao cotidiano” (Duvignaud apud LeBreton, 2019, p. 321).

Reconhecido como um dos fundadores dos estudos culturais, o galês Raymond Williams comprehende o teatro como comumente feito de quatro elementos: fala (que pode englobar, além do diálogo e da conversação, o canto e o modo recitativo); movimento (que abarca o gesto, a dança, a representação física e o evento encenado); espaço cênico (a cena e todo seu universo, incluindo luz, cenário, figurino e demais acessórios); e som ou música (os efeitos sonoros não emitidos pela voz humana). Ainda que recorrentes, esses elementos por si

mesmos não são suficientes para dar conta da complexidade do fenômeno teatral, até porque há inúmeras relações possíveis entre eles e o texto dramático (Williams, 2010, p. 218). Mesmo assim, com esta peculiaridade de entrelaçar palavra, voz, ritmo, diálogo, corpo, movimento, espaço, ação, luz, visualidade, ambiente, o teatro é, ao mesmo tempo uma expressão privilegiada para a percepção do que ele concebe como “estrutura de sentimentos”, isto é, a articulação dinâmica entre experiência, consciência e linguagem, que é tanto formalizada quanto formadora na arte, nas instituições e nas tradições (Kruger, 2023). Isso porque o teatro “une, culturalmente, gregos e elisabetanos. Congrega helenos e cristãos numa atividade comum” (Williams, 2002, p.33-34). Consiste, portanto, em substância base para a “criação de uma tradição”, para a invenção de um sentido de unidade, pois como também nos ensina o autor “tradição não é o passado, mas uma interpretação do passado: uma seleção e avaliação daqueles que nos antecederam, mais do que um registro neutro” (Williams, 2002, p.34).

Proponho, também, que “uma prática que calcula o lugar olhado e sentido das coisas” é, igualmente, uma bela definição para a **antropologia**. Mesmo que não carregue a mesma tradição milenar do teatro, essa subárea das ciências sociais, surgida no século XIX, logo superou sua origem eurocêntrica e evolucionista para figurar como uma ciência da cultura, uma área do saber voltada à compreensão da alteridade, especialmente por meio de vivências imersivas em outros mundos sociais (Rocha, 2006). Nesse sentido a antropologia é, também, um ofício, um fazer, com técnicas e tradições próprias. Marcada pela busca do “ponto de vista nativo”, expressão de seu mais conhecido cânones e “fundador” Bronislaw Malinowski (1978), e pelo relativismo cultural (essa potente capacidade de colocar-se no lugar do outro), a antropologia também efetuou, sempre, um “cálculo do lugar olhado e sentido das coisas”. Melhor dizendo, ao desempenhar seu processo existencial (e corporal) de pesquisa e produção de conhecimento, fundamentado sobretudo na observação participante e na etnografia, a antropologia sempre visou compreender o “estranho” e com isso, estranhar o “familiar”; sempre deslocou, assim, os pontos de vista, os conceitos e as certezas “ocidentais, demasiado ocidentais”, que temos do mundo.

Em *Antropologia: para que serve?* o antropólogo britânico Tim Ingold (2022), explica esse amadurecimento da antropologia (evolucionista para relativista) fazendo uso de um contraste com o teatro, que nos interessa, particularmente. Ele diz que comprehende a antropologia como uma “filosofia com as pessoas dentro”, em que o que se busca é “uma educação da atenção”, com a meta de “aprender com a alteridade” e “levar o outro a sério”. Por isso os antropólogos devem cuidar especialmente em não fazer uso da “suspensão voluntária da descrença”, característica do fenômeno do teatro (o *frame*, o contrato ficcional, o “como se” stanislavskiano) ao nos depararmos com princípios e realidades culturais diferentes das nossas, o que é uma estratégia de autoproteção. E especifica:

Vestindo o manto da onisciência, declaramos que o mundo percebido e encenado pelos povos, e que para eles é totalmente real, é, na verdade, uma construção feita de conceitos, crenças e valores que compõem o que é comumente chamado de sua ‘cultura’. Os mundos humanos, insistimos, são construídos culturalmente – exceto, é claro, o nosso, uma vez que, imersos na luz da razão, somos capazes de ver o que eles não podem, particularmente, que essas diferentes construções não são mais do que fabricações alternativas de uma dada realidade. A visão deles está suspensa em uma teia de significados, a nossa está fadada no fato objetivo. Somos espectadores na galeria da diversidade humana; eles são os retratos. Nós podemos ver o que há dentro, eles não podem enxergar o que há fora. Essa estratégia é reproduzida sempre que tratamos o que os povos fazem e dizem não como lições com as quais podemos aprender, mas como evidências a partir das quais construir um caso. Ela equivale a tratar essas coisas como sintomas de outra, da mão invisível da cultura que, sem o conhecimento dos próprios sujeitos, determina seu pensamento e as suas práticas. Certamente, isso trai a regra número um da antropologia. Pois levar os outros a sério não significa encerrar o caso, mas abrir se para imaginações enriquecidas pela sua experiência (Ingold, 2018, p.14-15).

Ingold finaliza o capítulo, da seguinte maneira (minhas escusas aos leitores pelas longas citações reproduzidas tanto aqui, quanto adiante):

[...] que fique claro: não estou sugerindo que os chamados povos “nativos” [...] Tenham todas as respostas certas as questões sobre como viver. Tampouco estou sugerindo que os chamados “ocidentais”, cujos ancestrais foram cúmplices na empresa colonial, estejam errados em todas elas. Ninguém tem as respostas. Mas temos abordagens diferentes, baseadas na experiência pessoal e no que aprendemos com outros, e vale a pena compará-las. A antropologia como disciplina é motivada por um compromisso com a validade desse exercício comparativo. Contudo, comparar não é justapor formas estabelecidas de pensamento e prática, como se elas já estivessem sedimentadas nas mentes e nos corpos dos povos dessa ou daquela tradição. Pois o pensamento não se restringe à replicação do que já foi pensado, assim como a prática não se limita ao que já foi feito. Ao invés disso, o que comparamos são modos de pensamento e de ação que, continuamente, ultrapassam todos os limites lançados em seu caminho. Não se trata de catalogar a diversidade dos modos de vida humanos, mas de unir-se ao diálogo. Trata-se, ademais, **de um diálogo no qual todos aqueles que participam estão prestes a serem transformados**. Em suma, o propósito da antropologia é estabelecer um diálogo da vida humana mesma. Esse diálogo - essa vida - não é apenas sobre o mundo. Em certo sentido [...] ele é o mundo. O único mundo em que todos habitamos (Ingold, 2018, p.19)

Um “diálogo no qual todos aqueles que participam estão prestes a serem transformados” tem, certamente, grande identidade com o “cálculo do lugar olhado e sentido das coisas”. Poderíamos até dizer que esse diálogo transformador acrescenta ao cálculo do lugar uma dimensão necessariamente interativa, que precipita a ação, a narrativa, envolvendo diferentes *personas* em determinado contexto, segundo uma forma específica. A abertura à alteridade, a predisposição à cumplicidade e a disponibilidade para refletir, sentir e agir com essa (re)produção da vida social colocada em frente aos nossos olhos são alguns dos vários elementos em comum entre teatro e antropologia.

Inspirado pela imagem teatral sugerida por Ingold, cabe imaginar uma antropologia teatral, ou um teatro antropológico, capaz de unir atores, espectadores e os demais participantes em uma interação dialógica, horizontal, generosa em que todos possam efetivamente corresponder (Kruger, Correa, 2022). A antropóloga estadunidense Ca-

role McGranahan, evocando a conhecida noção de “descrição densa” de Clifford Geertz, enfatiza que a especialidade da antropologia está em sua dupla preocupação: com a descrição e com a interpretação. Assim, “descrição em si pode ser uma forma de prosa não-narrativa, mas a descrição densa é narrativa. Ela envolve personagens, um enredo, uma linha argumentativa, uma forma e um objetivo” (McGranahan, 2020, p.75). Em recente artigo, com semelhante perspectiva, voltado a refletir sobre o impacto das mídias e das tecnologias digitais na antropologia, Paul Stoller salienta que esses enredamentos tecnológicos têm apenas valor limitado frente à história a ser contada. Para ele, é a qualidade da história o que “determina se um trabalho etnográfico permanecerá aberto ao mundo” (Stoller, 2017, p.3).

Vejamos agora dois exemplos que nos ajudam a colocar essas noções “em cena”. O primeiro vem de Michael Taussig, influente antropólogo australiano, com experiência em trabalho de campo na América do Sul. O segundo foi retirado de uma conhecida publicação do antropólogo estadunidense Paul Stoller, fruto de sua pesquisa de campo na África Ocidental.

HISTÓRIAS DE BARCOS E PÁSSAROS: COISAS, SITUAÇÕES, INTERPRETAÇÕES

A descrição da tradução brasileira de *O barco da morte*, do misterioso autor de origem alemã B. Traven, publicado em 1926, apresenta a obra como uma epopeia dos proletários do mar. Ela trata de um marujo estadunidense que perdeu seu passaporte e demais documentos e, por isso, permanece preso na Europa após o final da Primeira Guerra Mundial. O enredo denuncia os absurdos da burocracia e da política nacionais e internacionais, e trata de questões como cidadania, trabalho, imigração e direitos humanos. Essa história foi uma das selecionadas pelo antropólogo australiano Michael Taussig em uma de suas publicações, e recontada da seguinte maneira:

Epítome da inocência com uma astúcia cativante e quase infantil — como um personagem de Brecht ou uma figura dos contos de fadas sobre os quais escreveu Walter Benjamin em “O Narrador” — esse homem bom sem documentos, extremamente humilde, não consegue evitar de trazer à tona, com humor, a mistura de absurdo e desumanidade nas rotinas do estado moderno, especialmente no que diz respeito aos imigrantes. Perseguido pela polícia belga, depois pela holandesa e então pela francesa, impossibilitado de trabalhar como marujo pela falta de documentos, ele é jogado de prisão em prisão, de país em país. É uma farsa. Ele reclama? Não. O que ele faz é coçar a cabeça intrigado como se estivesse em Marte. Ele se tornou uma coisa entre coisas [...]. Enquanto pescava no cais de Barcelona, [...] [o marujo foi] hipnotizado por uma oferta de um emprego como embarcadiço num barco enferrujado que não pede documentos. A água ao redor da embarcação está manchada de ferrugem, sua tinta descascando. Este é o Yorikke, o Barco da Morte. Ao mesmo tempo útero e túmulo, parece ter sido pintado de branco no tempo de Abraão de Ur dos Caldeus, mas agora possui camadas de todas as cores das quais se conhece a existência. Seus mastros são como “galhos que se estendem de uma árvore fantástica na Dakota do Norte em novembro” [...] Quando vê o barco pela primeira vez, nosso marujo deixa a linha de pesca cair. Ele não pode acreditar em seus olhos e explode numa gargalhada. Mas o barco então começa a tremer, com medo de sair para o mar. “Eu não conseguia me lembrar”, diz o marujo, “de já ter visto qualquer coisa no mundo que parescesse tão terrível e sem esperança, e tão perdida quanto o Yorikke. Eu tremi. [...]. Durante tempestades fortes o fornalheiro era jogado de um lado ao outro. Ele poderia cair com o rosto no atiçador incandescente ou de costas sobre detritos em brasa. Noutras vezes ele poderia perder os tamancos (eles não tinham sapatos ou botas de verdade) e pisar num monte de brasas. E ainda assim — ainda assim! — os marujos têm orgulho de seu trabalho e não diminuem o ritmo jamais. “Eles se sentem tão orgulhosos de um trabalho bem-feito,” observa o marujo, “quanto os rapazes de Harvard quando vencem um jogo de futebol.” Só que ninguém torce por essa turma empretecida [de carvão] [...]. Entre todas as tarefas, duas se destacam; manter o rumo e prover força, o que considero o mesmo que contar estórias [...] Isso fica claro quando se alimenta as fornalhas — o trabalho mais baixo, sujo e pesado do barco. É a alimentação das fornalhas que fornece a energia que empurra o barco adiante e o faz obedecer ao homem ao leme. Talvez seja uma pena

que um bom marinheiro tenha que lidar com uma pá e carvão, continua o amigo do marujo, mas “isso tem que ser feito para manter a lata em movimento e alguém tem que fazê-lo. Acaba sendo divertido!” Atirar seiscentas pás de carvão à fornalha e fazê-lo bem, mesmo com mau tempo “para que o fogo olhe para você com admiração e você se sinta tão feliz que poderia até beijar aquela montanha de carvão”. Um exemplo clássico de “falsa consciência”, você diria. Muito clássico, até demais. É tão “falso” que uma outra coisa está sendo sinalizada, e tem a ver com levar o trabalho a sério e entender como as máquinas funcionam fora dos modos pelos quais os chefes e capatazes incitam aqueles abaixo deles a trabalhar mais. Podemos resumir dizendo que a lealdade de uma pessoa para com seus camaradas no processo de trabalho é o mesmo que lealdade para com suas ferramentas e com o funcionamento do mundo material. É, portanto, um axioma espiritual, bem como material [...]. O Yorikke ensina ao nosso marinheiro uma grande lição pela qual ele é grato; “ver a alma em objetos aparentemente sem vida”. Antes de embarcar no Yorikke, nunca pensei que algo como um fósforo queimado, um pedaço de papel na lama, uma folha caída ou um inútil prego enferrujado pudesse ter uma alma. O Yorikke me ensinou o contrário. Desde então, a vida para mim se tornou mil vezes mais rica, mesmo sem ter um carro ou um rádio. Nunca mais me sentirei sozinho. Sinto que sou uma minúscula parte do universo [...]. É como se a extremidade do trabalho e se encontrar sem passaporte ou documentos oficiais gerados pelo estado-nação criasse um mundo animista. (Taussig, 2021, p.4 - 12)

Esta seleção da síntese do conto de Traven feita pelo antropólogo-dramaturgo-xamã Michael Taussig já é capaz de ilustrar os argumentos apresentados acima. Logo no início do texto lê-se as perguntas retóricas: “Quem é, então, que conta histórias hoje em dia? E quem é que conta a estória sobre as estórias?”. Contar histórias como essa (desse modo) é reanimar o mundo. É manter o rumo e prover força, mas também suscitar a mutação de pontos de vista. É humanizar as coisas e coisificar o humano. É alinhar alma, mão e olho, mas também afinar a escuta e instigar a educação da atenção. É incitar o cálculo do olhar olhado e sentido das coisas e estabelecer um diálogo no qual todos os participantes saem transformados.

Meu outro exemplo vem do antropólogo estadunidense Paul Stoller, que pesquisou os povos Songai, na região central da África Ocidental, desde a metade dos anos 1970. No segundo capítulo de seu conhecido livro *O gosto das coisas etnográficas: os sentidos na antropologia* o pesquisador no provê a seguinte narrativa:

Minha jornada para o espaço interno Songai começou de modo bastante inocente, em 1976, no vilarejo de Mehanna, um agregado de *compounds* [um grupo de habitação familiar composto por diversas casas] de barro dividido em sete vizinhanças, que toca a margem ocidental do Rio Níger, na República do Níger. Estive lá em Mehanna para investigar como os Songai se utilizam de formas simbólicas no âmbito da política local, tema da minha pesquisa de doutorado. Durante meus primeiros meses em Mehanna, a maior parte do meu tempo foi despendida gravando orações formais e informais que ocorriam durante rituais públicos ou em grupos de discussão privados (Stoller, 1978, 1981). Logo após ter mudado para minha casa em Mehanna, uma habitação de barro de dois cômodos na vizinhança dos nobres, percebi, entre as vigas do meu telhado, um ninho de pássaros feito de barro seco. Dois pequenos pássaros, um branco, outro preto, periodicamente entravam e saíam do ninho, e eu suspeitei que logo haveria mais do que dois pássaros na minha casa. Meu achado se tornou ainda mais incômodo quando reparei que os pássaros tinham defecado no meu chão imundo. Apesar da natureza rústica do meu ambiente de barro e terra, tentei manter meus padrões admitidamente etnocêntricos de limpeza. Enojado com os hábitos desleixados desses pássaros, derrubei seu ninho. Os pássaros decidiram testar minha persistência, entretanto; eles retornaram e construíram outro ninho, somente para ser destruído. Eles retornaram; eu destruí; eles retornaram; eu destruí; e assim por diante. Finalmente, eu me rendi, aquiescendo, desamparado, à residência permanente dos pássaros, à sua defecação intermitente no meu chão, nas minhas mesas, nos meus livros, e mesmo em meus pratos e panelas! Minha sensação após seis meses de batalha foi: “Diabo, se eles defecarem nos meus pratos, eu simplesmente irei lavá-los”.

Essa postura diante da repugnante presença dos pássaros em minha casa foi, acho eu, parte de minha Songaização. Em pouco tempo, simplesmente considerei os dois pássaros como duas instalações permanentes em minha casa e passei a ignorá-los.

Uma tarde, entretanto, enquanto estava digitando minhas notas de campo do dia na companhia de Djibo, um agricultor do vilarejo, um dos pássaros, ou talvez ambos, defecou na minha cabeça.

“Pássaro de merda! Maldito país. Maldito vilarejo. Maldito vilarejo!”, eu gritei em inglês enquanto saltei da minha cadeira e chutei o chão da minha casa.

“Louvado seja Deus”, Djibo disse alto, elevando suas mãos para o céu.

“Como você pode dizer isso logo agora?!” , eu vociferei.

“Não estou rindo de você, Paul. Eu sinto felicidade em meu coração.”

“Felicidade! Que felicidade pode haver nisso?”

“Sim, felicidade. Eu vi algo hoje”

“Não brinca.”

“Sim, eu vi um sinal. Veja, Paul, eu sou um sorko. Meu pai é um sorko. E meu avô, meu bisavô ... todos eles foram sorkos.”

“O que isso tem a ver comigo?” Apesar da minha frustração, eu estava intrigado, pois tinha ouvido falar e lido sobre os poderes do sorko, um dos três tipos de curandeiros/feiticeiros de Songai.

“Até agora, eu ser um sorko não tinha nada a ver com você”, Djibo continuou, “mas hoje eu vi um sinal. Você foi apontado para mim. Sim, eu sou um sorko e agora você foi apontado para mim. Eu quero que você vá ao meu compound amanhã, após a reza do entardecer. Assim, nós podemos começar a aprender os textos.”

“Do que você está falando?”

“Eu estou dizendo que eu quero que você aprenda a ser um sorko”, Djibo disse enquanto estalava os nós dos dedos. “A escolha é sua. Se você escolher meu caminho, venha ao meu compound amanhã.” Djibo andou em direção à porta, parou na soleira e olhou de novo para mim: “Deus seja louvado.”

Minha inclinação imediata foi pensar: o que os membros da banca da minha tese vão pensar?... Eu gostaria de estudar com você, mas eu realmente preciso terminar minha tese. Minha segunda inclinação foi aceitar esse convite inusual, porque eu sabia que não se nega esse tipo de oportunidade (Stoller, 2022, pgs. 79-81).

São inúmeras as anedotas e as situações extraordinárias ocorridas com antropólogos durante suas pesquisas de campo. Elas tendem, como essa, a explorar mal-entendidos ou acontecimentos cujas

interpretações são diversas. A “songaização” de Stoller é requisito para que o acaso/sinal aconteça. Não se trata de refletir sobre o que significa esse azar/sorte de terem os pássaros defecado na cabeça do antropólogo, mas, até onde se está disposto a levar o outro a sério, a abdicar de sua proposta inicial de tese, a tentar ser um aprendiz de sorko. E, principalmente, a usar esse conhecimento adquirido para transfigurar as verdades que temos sobre o mundo.

Diferentes contextos, diferentes situações, diferentes relações e uma justaposição de duas narrativas. A primeira apresenta uma discussão um tanto mais intelectual e sinestésica, que tensiona nossas certezas ideológicas, dentro mesmo de um universo ocidental comum, o dos marujos, mas que desloca nossa atenção ao trabalho e à relação com as coisas. Nesse, a experiência é sentida (e efetuada) por meio de um texto adaptado pelo antropólogo, que o entretece com outras argumentações e vozes.

A segunda parte de uma situação vivenciada, narra aspectos áridos do trabalho etnográfico e concentra-se em uma situação que, inesperadamente, habilita uma nova forma de relação. A situação-limite de adaptação em campo gera toda uma nova possibilidade de pesquisa, de compreensão das coisas do mundo.

A primeira figura especialmente um ambiente; a segunda, ações, um acontecimento e suas consequências. Ambos são textos dialógicos, ambos são estruturações do sentido por meio de palavras, imagens, ações e situações. Ambos são transformadores. Sua organização é dramatúrgica.

A dramaturgia, mais do que o mero ofício e tradição de escrever textos para teatro, tem figurado recentemente como “o conjunto de relações de sentido entre os materiais cênicos estruturados, decorrentes do olhar artístico”, como a entende Ana Pais (2016, p.23). Esta construção, “o meio por meio do qual o espetáculo se dá a ver ao público” (Pais, 2016, p.30), esse ofício de estruturação do “avesso do espetáculo”, carrega algo de “segredo”, de “escondido”, e até mesmo de “ilícito”, e estabelece com isso uma cumplicidade. Para Pais a dramaturgia consiste em criar **relações de cumplicidade**, o que, etimologicamente carrega: algo implícito, um “pacto crimi-

noso” e uma ação comum. Sobre isso, esclarece: “a dramaturgia está **implícita** em todas as escolhas do espetáculo, possui a qualidade criminosa de **transgredir as leis do visível** (o centro), através de renovadas relações de sentido (periféricas) e participa na **ação comum que constitui**, quer o processo criativo, quer o discurso dos variados materiais cênicos” (Pais, 2016, p.85).

Com isso, creio ter conseguido aproximar a antropologia da dramaturgia, bem como suas formas de operação materializadas no “cálculo do olhar olhado e sentido das coisas” e no “diálogo no qual todos aqueles que participam estão prestes a serem transformados”. Ambos são, ao mesmo tempo, contações de histórias teóricas e discursos de cumplicidade.

REFERÊNCIAS

- BATESON, Gregory. “A theory of play and fantasy” *In: Steps to an ecology of mind*. San Francisco, Ed: Chandler, 1987. Traduzido como “Uma teoria sobre brincadeira e fantasia”. **Cadernos do IPUB**. Instituto de Psiquiatria. UFRJ. N. 5 (segunda edição, P. 35-49), 2000.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- DAWSEY, John. C.. “O teatro dos bóias-frias: repensando a antropologia da performance”. **Horizontes Antropológicos**, 24, 15-34, 2005.
- DAWSEY, John. C. **O teatro em Aparecida**: a santa e o lobisomem. Mana, v. 12, n. 1, p. 135–149, abr. 2006.
- DAWSEY, John. C. **De que riem os bóias-frias?** Diários de antropologia e teatro. São Paulo: Terceiro Nome, 2013.
- GOFFMAN, Erving. **Os quadros da experiência social**: uma perspectiva de análise. Petrópolis: Ed. Vozes, 2012.

INGOLD, Tim. **Antropologia:** para que serve? Petrópolis, Ed: Vozes, 2022.

LEBRETON, David. “O Paradoxo do ator” *In: Antropologia das emoções*, Petrópolis, ed: Vozes, 2019.

KRUGER, Cauê. Você é sociólogo do teatro, não é? Considerações sobre a sociologia da literatura dramática de Raymond Williams. **Sociologia & Antropologia**, v. 13, n. 1, p. e220054, 2023.

KRUGER, Cauê. CORREA, Don. Os pronomes empáticos e o perspectivismo dramatúrgico: sobre “Nós Outros”, da Fala Companhia de Teatro. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 43, p. 1–27, 2022. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/21562>

LEBRETON, David. “O paradoxo do ator” *In: Antropologia das emoções*, Petrópolis, Ed: Vozes, 2016.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Os Argonautas do Pacífico Ocidental (1922)**. São Paulo, Ed: Abril Cultural, 1978.

MARCUS, George E; CUSHMAN, Dick . Ethnographies as Texts. **Annual Review of Anthropology**, Vol. 11. (1982), pp. 25-69. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/2155775>. Acesso em: 30 nov. 2025.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva. *In: Sociologia e Antropologia*. Eds: PUF e EDUSP, 1974

MCGRANAHAN, Carole (ed). “Anthropology as theoretical storytelling”. *In: Writing Anthropology: essays on craft and commitment*. New York, Duke University Press, 2020.

PAIS, Ana. **O discurso da cumplicidade**. Lisboa, ed: Colibri, 2016

ROCHA, Gilmar. “A etnografia como categoria de pensamento na antropologia moderna. **Cadernos De Campo** (São Paulo - 1991), 15(14-15), 99-114, 2006. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9133.v15i14-15p99-114>

ROUBINE, Jean-Jacques. **Introdução às grandes teorias do teatro.** Rio de Janeiro Zahar 2003.

SCHECHNER, Richard. "Jogo". In: LIGIÉRO, Zeca (Org.). **Performance e antropologia de Richard Schechner.** Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.

STOLLER, Paul. "Storytelling, Rouch and the Anthropological Future", **Journal des africanistes**, n., 87-1/2, 2017.

STOLLER, Paul. **O gosto das coisas etnográficas:** os sentidos na antropologia. Rio de Janeiro, Ed: Papeis Selvagens, 2022

TAUSSIG, Michael. "As estórias que as coisas contam e por que elas contam". In: **GIS** – gesto, imagem e som. São Paulo, v. 6, n.1: e-174741, 2021.

TURNER, Victor; TURNER, Edith. "Performing Ethnography". The Drama Review: TDR, Vol. 26, No. 2, **Intercultural Performance.** (Summer, 1982), pp. 33-50.

CAPÍTULO 2

Poéticas fotográficas das enchentes de Porto Alegre

Leandro Cunha de Souza
Ana Luiza Leichter Matte
Liliane Cunha de Souza

CAPÍTULO 2

Poéticas fotográficas das enchentes de Porto Alegre

Leandro Cunha de Souza¹
Ana Luiza Leichter Matte²
Liliane Cunha de Souza³

Poéticas fotográficas das enchentes de Porto Alegre/RS é um projeto⁴ híbrido entre fotografia, som direto, vídeo e texto, que se desdobra a partir das vivências do fotógrafo e cineasta Leandro C. Souza, no período entre junho e setembro de 2024, após a enchente de Porto Alegre/RS, estendendo-se à região metropolitana. Esse artigo busca refletir sobre as memórias dos sobreviventes desse evento crítico (Das, 1995), a partir de uma pesquisa no campo da fotografia etnográfica e da gravação do som direto.

Durante o trabalho de campo, o fotógrafo pôde *escrever* (Evaristo, 1996) a sua experiência com o foco na fotoetnografia e no documentário. O autor filmou, entrevistou e fotografou os espaços, lugares, e não lugares (Augé, 2012), a partir de uma construção de um roteiro delimitado por e entre corpos, espaços, afetos, memórias, dores e desesperos dos atingidos pela tragédia, e expostos a mudanças radicais em suas vidas.

O fotógrafo procurou decupar o olhar a partir de uma perspec-

¹ Fotógrafo e mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: leandrocunhadesouza39@gmail.com.

² Doutora em Biologia Animal pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: aluizamatte@gmail.com.

³ Doutora em Ciências Sociais pela Universidade de Brasília (UNB). E-mail: liliertov@yahoo.com.br.

⁴ O projeto ainda está sendo desenvolvido pelos autores. Leandro Souza pretende refilmar estes locais atingidos pelas enchentes que foram novamente afetados em 2025, um ano após a tragédia.

tiva decolonial (Quijano, 2022), na tentativa de contar uma história evidenciando os corpos periféricos atingidos pelo fenômeno do racismo ambiental, desproporcionalmente mais expostos aos eventos extremos, o que caracteriza a injustiça climática (Pacheco; Faustino, 2013) desse momento do capitaloceno (Haraway, 2016). Esse trabalho buscou ainda revelar outras realidades silenciadas pelo terrorismo midiático (Klein, 2008), da comunicação de massa da imprensa local e nacional, que eventualmente omitiu o que aconteceu com essa parcela da população mais vulnerável.

DESCREVENDO O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO OLHAR

Antes de mostrarmos as fotos e as análises sobre as mesmas, gostaríamos de discorrer acerca dos elementos que povoaram o processo de construção teórica e prática do olhar e da metodologia presentes nas imagens produzidas, durante essa pesquisa.

Destacamos que o olhar, o corpo e a condução da câmera próxima ao assunto fazem referência ao documentário direto e à fotografia documental (Souza, 2017). Esses aspectos possibilitam acessar uma percepção íntima, subjetiva e politicamente engajada com o assunto. Esse fato se deu pelo repertório e a experiência no cinema com a câmera na mão, viva, cardíaca, que treme e sente dor, onde o operador e a câmera se encaixam em um só corpo, reproduzindo sincronia, ação e performance (Deleuze, 1985).

CONES E BASTONETES: UM DIÁLOGO SOBRE AS IMAGENS E SEU CONTEXTO

Neste tópico, iremos abordar as fotografias produzidas durante a enchente, discorrendo sobre seus elementos estéticos, técnicos, históricos e geográficos, a fim de refletirmos de modo crítico

e poético sobre as imagens e os impactos causados pela tragédia em Porto Alegre/RS.

Na Figura 1, mostramos um dos tantos pontos de entulhos⁵, que se acumularam em diferentes pontos da cidade, aguardando um destino final adequado, devido à má gestão pública da crise, inclusive após transcorrer alguns meses da enchente propriamente dita.



FIGURA 1: IMAGEM DE ENTULHOS CAUSADOS PELAS ENCHENTES

Créditos: Imagem fotográfica produzida por Leandro Cunha de Souza.

Durante a enchente e meses após ela, não havia coleta do lixo e dos entulhos gerados pela destruição, pois a cidade ainda estava cercada por alagamentos, impedindo o trânsito de descarte em diferentes pontos onde havia estoques de lixo (Figura 1).

⁵ Nessa imagem, mostramos em auto retrato a sombra de Leandro Souza no centro direito da imagem e no centro esquerdo a sombra do fotojornalista Ramiro Sanchez, que conduziu Leandro gentil e cuidadosamente nesses locais afetados pela enchente. Ramiro Sanchez é um importante e reconhecido fotojornalista portoalegrense com vasta experiência em reportagem fotográfica. Seu trabalho está disponível em: <https://www.instagram.com/outrangulofoto/>. Acesso em 15 de julho de 2025.

No instante decisivo do ato fotográfico, a sensação que tomou posse do fotógrafo foi de estar trabalhando em uma zona de conflito e diante de um genocídio. O medo, o horror, a dor, o mau cheiro, provocados pela enchente eram intensos somados aos entulhos de lixos. Os entulhos de lixo provocavam doenças, bem como entupimentos dos escoamentos de água, lama, etc.

Os sentimentos de dor e medo surgiram uma vez que o fotógrafo se inseriu, com uma câmera acoplada ao corpo, nesse ambiente marcado por constante conflito. Esse conflito foi intensificado e causado não só pela omissão do Estado, mas também por estar entre as vítimas e as facções criminosas, em meio às suas disputas por território. Aos poucos, a sociedade portoalegrense, e brasileira de modo geral, seguiu suas vidas e não pôde dedicar-se constantemente ao socorro e apoio aos mais atingidos pela força devastadora da natureza, evidenciando assim a crescente vulnerabilidade desta parcela da população a médio e longo prazo.

Há um dado importante para ser destacado referente ao uso de roupas adequadas e equipamentos específicos de captura de imagem e som, além da ética profissional no trato com as vítimas da tragédia. Vale descrevermos a preparação da vestimenta apropriada para trabalhar nesses locais, como também a forma de montagem do equipamento audiovisual e fotográfico para essa empreitada. Devido aos fortes ventos e baixas temperaturas, com sensação térmica entre 5 e 6 graus, chuvas fortes, poeira densa, vários tipos de insetos e proliferação de doenças desconhecidas, foi necessário ao fotógrafo proteger-se utilizando botas, calça jeans, casaco de frio corta vento, balaclava de proteção do rosto, óculos, luvas e touca de frio, cobrindo o corpo por inteiro (Figura 2).

Nessa pesquisa, foi utilizada uma câmera cinematográfica da marca *Black Magic Production 4k* com o gravador de som da marca *Zoom H6* acoplado ao *rig* do *mattebox* e uma lente zoom da marca *Seegma 24-70mm* de abertura f1:2.8, possibilitando, assim, uma maior segurança e suporte técnico e estético para a execução desse trabalho (Figura 3).



FIGURA 2: VESTIMENTA DE CAMPO

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 3: EQUIPAMENTO UTILIZADO NESTE TRABALHO

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.

Nas Figuras 4 e 5, foram revelados dois locais de passagem - um de automóveis e o outro de pedestres, um viaduto e uma rua - ambos tomados pelas águas da enchente. Percebemos que a margem da água ainda está um pouco abaixo da metade do viaduto, como mostra a Figura 4. Na Figura 5, percebemos nas paredes rastros deixados pelo volume d'água em forma de uma linha, mostrando que o nível foi ainda maior, e revelando a intensidade, a profundidade e força da enchente.

Os relatos das vítimas entrevistadas, durante o trabalho de campo, descreveram que essa região estava completamente tomada pelas águas, entulhos e dejetos oriundos de imóveis comerciais localizados no entorno e de bairros próximos, como mostra a Figura 6. Essa área está localizada em uma região central, próximo à rodoviária de Porto Alegre, que concentra um alto fluxo de automóveis com avenidas largas e passarelas para pedestres. Antes da enchente, esse local era caracterizado por um fluxo de transeuntes e ciclistas, que buscam retornar às suas moradias na região metropolitana, bem como por comércio informal ambulante, viajantes e por aglomeração de pessoas em situação vulnerável, a exemplo de usuários de crack e moradores de rua.



FIGURA 4: VIADUTO ALAGADO

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 5: ESTAÇÃO DE TREM ALAGADA

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.

Nas Figuras 6 a 9, apresentamos uma perspectiva aproximada da câmera inserida na situação histórica em questão. Aqui a câmera se encontra íntima e próxima ao tema e ao contexto para evidenciar a destruição causada pela enchente, revelando rastros deixados nas paisagens, na área urbana, bem como a enunciação de uma crise climática que atinge a população em proporções desiguais.

Neste sentido, apontamos que a camada social menos favorecida foi a mais atingida e que apenas uma parcela da população, a grande maioria pobre e extremamente pobre, parou de trabalhar durante esse período, pois perdeu seus pertences, especialmente, sua moradia. Essa camada social pode ser situada como vítima do fenômeno de racismo ambiental, descrito por Benjamin Franklin Chavis Jr. (1980, *apud* Pacheco; Faustino, 2013), revelado nas fotografias pelo descaso do poder público em resolver a crise climática de forma urgente e apropriada.



FIGURA 6: CARRO E ENTULHOS

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 7: ALTITUDE DO NÍVEL DAS ÁGUAS

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 8: NÍVEL DA ÁGUA NA PLACA

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 9: MARCAS DAS ÁGUAS NAS PAREDES

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.

Percebemos nitidamente o volume das águas se aumentarmos o tamanho das imagens, assim podermos enxergar uma marca mostrando o nível alcançado pelas águas. Nas Figuras 6 a 9, vemos o carro de cor azul afundado e de ponta-cabeça, com entulhos e tecidos presos nas cercas. Na figura 8, acima do muro, a placa de trânsito indicando uma seta para esquerda está marcada pela água tóxica da enchente.

Na Figura 9, há uma parede da fachada de uma casa residencial com a marca de várias linhas indicando o volume da água até o seu escoamento total. Nas Figuras de número 10 a 13, destacamos os destroços causados pela enchente em uma Unidade de Pronto Atendimento (UPA), localizada no bairro de São João, próximo ao aeroporto de Porto Alegre. Vemos a destruição causada pela lama, quase corroendo completamente todo o equipamento hospitalar atingido.

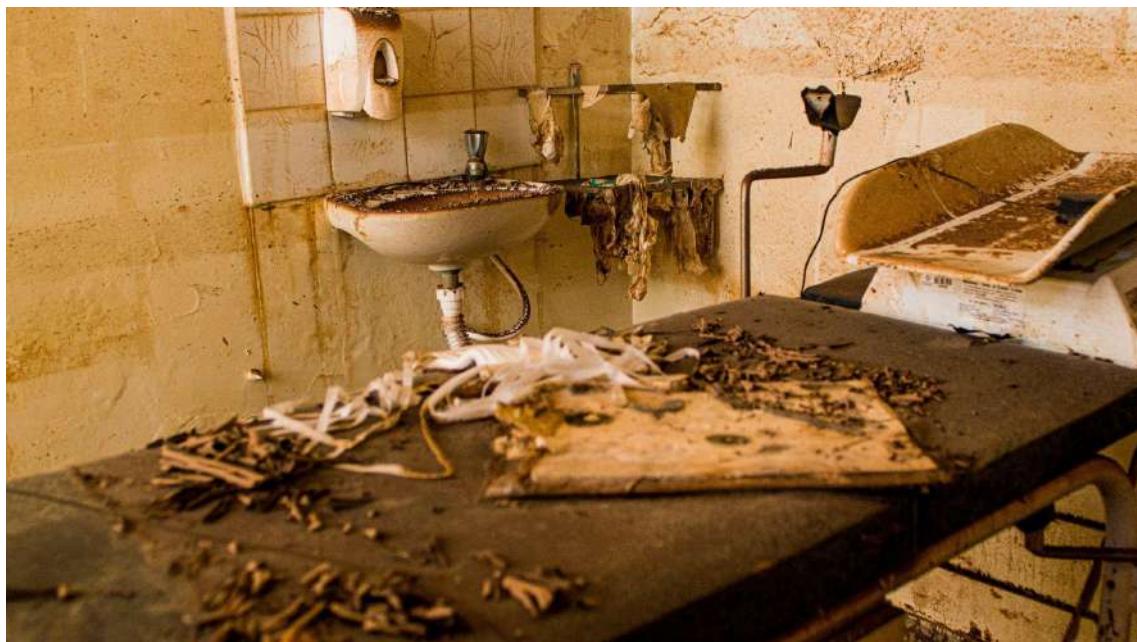


FIGURA 10: ENFERMARIA DE UMA UPA

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 11: PIA DE LAVAR

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 12: MACA DE UMA UPA

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.



FIGURA 13: TESOURAS, BISTURIS, E SPELHOS

Fonte: Arquivo de Leandro Cunha de Souza.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse artigo, trouxemos uma breve reflexão por meio de uma descrição poética e etnofotográfica, em forma de relato e denúncia para evidenciar o impacto da enchente sobre a população que vive em periferias, na região metropolitana de Porto Alegre/RS. A falta de acesso a serviços básicos, como saneamento, e de condições de moradia digna afetaram a saúde e a qualidade de vida dessa população, nesse período de emergência climática.

Nós nos amparamos no conceito de racismo ambiental para interpretar as imagens produzidas, durante a pesquisa. Esse conceito se deve ao fato de que neste contexto complexo, sucessivas injustiças sociais, tais como desigualdades de classe, gênero, raça e etnia, etc se somaram a injustiças ambientais, tal como ocorre em uma sindemia (Franch *et al.*, 2022), e recaíram de forma implacável so-

bre a população mais vulnerável. Essas comunidades que vivem em áreas consideradas de risco e de maior suscetibilidade às enchentes, justamente pela falta de políticas públicas de moradia, saneamento e conservação ambiental foram as que mais sofreram os impactos desse fenômeno.

Enfim, nessa pesquisa o ato de registrar a enchente se configurou em uma forma de lutar contra a invisibilidade dos impactos sobre os espaços ocupados por essa população, e de denunciar o resultado neoliberal da falta de políticas públicas que reduzissem a desigualdade social em meio à crise climática. A pesquisa da concepção da linguagem e condução da câmera representa uma estratégia para transmitir de forma sensível e documental uma realidade estabelecida entre silenciamento, exclusão e descaso, ao mesmo tempo em que expõe um cenário crítico de calamidade, crise ambiental, urgência, desespero e sofrimento entre multiespécies.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. **Não lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade/ Marc Augé; tradução Maria Lúcia Pereira. - 9^a ed. - Campinas, SP: Papirus. 2012.
- DAS, Veena. 1995. **Critical Events**: An Anthropological Perspective on Contemporary India. New Delhi: Oxford University Press. 230 pp.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**: Cinema 1. São Paulo: Brasiliense. 1985.
- EVARISTO, Conceição. **Literatura Negra**: uma poética da nossa afro-brasilidade. 1996. Dissertação (Mestrado em Letras), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- FRANCH, Mónica et. al. Apresentação: Dossiê etnografias de uma sindemia. A Covid-19 e suas interações. In: Áltera **Revista de Antropologia**, N. 14, 2022. Pp. 04-10.

HARAWAY, D. Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes. *In: Clima.Com Cultura Científica* - pesquisa, jornalismo e arte I Ano 3 - N. 5 / Abril de 2016 / ISSN 2359-4705. Disponível em: <http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/antropoceno-capitaloceno-plantationoceno-chthuluceno-fazendo-parentes/>. Acesso em: 02 dez. 2025.

KLEIN, Naomi. **A doutrina do choque:** a ascensão do capitalismo de desastre / Naomi Klein; tradução Vania Cury. - Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

PACHECO, T. & FAUSTINO, C. A iniludível e desumana prevalência do racismo ambiental nos conflitos do mapa. *In: PORTO, Marcelo Firpo; PACHECO, Tania; LEROY, Jean Pierre. Injustiça ambiental e saúde no Brasil: o Mapa de Conflitos.* Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2013.

PONTES, N. Por que o sistema contra cheias não funcionou em Porto Alegre. **G1.** 2024 maio 18. [acesso em 2024 maio 26]. Disponível em: <https://g1.globo.com/meio-ambiente/noticia/2024/05/18/por-que-sistema-contra-cheias-nao-funcionou-em-porto-alegre.ghtml> »

QUIJANO, Anibal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. Buenos Aires. **CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.** 2005. Pp.117-142. Disponível: http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_Quijano.pdf. Acesso: 30/12/2022.

SOUZA, Leandro Cunha de. **Cinema direto na Paraíba:** a consolidação de um estilo na representação do real. 2017. 119 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

CAPÍTULO 3

Interseções entre arte e moda na fotografia: uma perspectiva híbrida e crítica das capas da *Vogue* *Brasil (1975-1999)*

Ana Paula Dessupoi Chaves

Ana Júlia Bellini Ribeiro

Luiza Lopes Gomez

Stephanie Chiote Bordone Santos

Interseções entre arte e moda na fotografia: uma perspectiva híbrida e crítica das capas da *Vogue Brasil* (1975-1999)

Ana Paula Dessupoio Chaves¹

Ana Júlia Bellini Ribeiro²

Luiza Lopes Gomez³

Stephanie Chiote Bordone Santos⁴

A fotografia de moda no Brasil ganhou relevância a partir da década de 1970, especialmente com o surgimento do jornal *Vogue Brasil* em 1975 — marco fundamental para o estabelecimento e disseminação da moda nacional em âmbito artístico, cultural e comercial. A presente análise investiga as interseções entre arte, moda e fotografia por meio do exame das capas da *Vogue Brasil* no período de 1975 a 1999, compreendendo três décadas que contêm transformações políticas, econômicas e culturais profundas no país.

Observa-se, desde as capas iniciais, uma valorização de planos próximos, particularmente planos close-up focados nos rostos das

¹ Professora na Faculdade de Comunicação na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Doutora em Comunicação pela UFJF. E-mail: ana.dessupoio@ufjf.br.

² Graduanda em Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: naju.bellini@gmail.com.

³ Graduanda em Rádio, Tv e Internet pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: luizagz2023@gmail.com.

⁴ Graduanda em Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: stephaniechiote@gmail.com.

modelos, que adotam estilos de maquiagem minimalistas e ressaltam uma feminilidade pura, jovial e angelical, própria à década de 1970. Estes traços, aliados às dimensões técnicas de enquadramento, luz e pose, traduzem um ideal de moda, que contribuíram para a criação de padrões estéticos e comportamentais ligados à cultura daquela época.

BREVE CONTEXTO DA VOGUE BRASIL NOS ANOS 70, 80 E 90

A fotografia de moda passou a adquirir maior relevância no Brasil a partir da década de 1970, com o surgimento da *Vogue Brasil* em 1975 e a intensa transformação da moda em meio ao período de repressão no território nacional (Elman, 2008). O panorama da moda brasileira na época pode ser analisado sob uma perspectiva de evolução e ascensão, partindo da influência e legado da moda *hippie* dos anos 1960 e da intensa movimentação econômica que colocava o país em um momento de efervescência no mercado nacional.

Com referências estrangeiras impulsionadas pela entrada mais forte do Brasil no mercado internacional, decorrente do milagre econômico, por outro lado, a moda brasileira não se restringiu a uma perspectiva distante. A ascensão do setor de moda no país, atrelado à tentativa governamental de fazer uma propaganda efetiva do Brasil e suas maravilhas, contribuíram para o desenvolvimento de uma moda mais próxima das raízes brasileiras e certas particularidades de sua cultura (Edgard Luiz de Barros, 1993).

Com a expansão do mercado de moda no Brasil, nomes importantes apareceram na moda brasileira, como alguns dos estilistas que foram responsáveis por coleções e designs que marcariam não só a década de 70, mas a moda brasileira e internacional como um todo. O Tropicalismo, a exaltação de símbolos nacionais e a valorização da cultura brasileira influenciaram a moda desse período, assim como os temas abordados pela *Vogue Brasil*.

A revista surgiu em 1975, representando uma transformação do Brasil no setor da moda e sua relevância no que diz respeito ao cenário mundial. Mesmo que o enfoque na moda seja nítido, uma percepção acerca dos estilos de vida e o início da influência da revista sob a sociedade já passam a ser notados, dando ênfase no público alvo de classe alta brasileira, os quais tinham acesso a esse tipo de conteúdo e consumo.

A década de 1980 foi um período marcado por transformações que reverberaram nas mais diversas esferas da sociedade, incluindo o campo comunicacional e da moda. É, portanto, fundamental considerar o contexto político, econômico e cultural dos anos 1980 no Brasil para compreender plenamente o impacto da capa escolhida para análise. O momento configurou-se como um tempo de transição e reestruturação: o país experimentava os últimos anos e também o fim do regime militar, em 1985, vivenciava a redemocratização com a promulgação da Constituição Federal de 1988 e o ambiente de hiperinflação configurava um cenário de instabilidade (Dathein, 2005).

Nesse sentido, durante este período de grande vitalidade cultural, a moda emergiu como um instrumento discursivo e simbólico que dialogava tanto com a busca por modernidade e sofisticação quanto com as contradições sociais de um Brasil em transição. A revista *Vogue Brasil*, inserida nesse contexto, apresentou-se como um espaço privilegiado de circulação e legitimação de valores relacionados ao luxo, ao cosmopolitismo e à construção de estilos de vida aspiracionais. A publicação, que já se destacava desde sua criação, em 1975, passou, durante a década de 1980, a incorporar em suas edições reportagens e pautas que não se limitavam ao universo da moda, mas que também abordavam questões sociais e culturais de relevância social (Brisola, 2014).

Observa-se, dessa forma, uma crescente fusão entre moda e comportamento nas edições da revista, especialmente por meio de colunas sociais e matérias jornalísticas que cobriam os, até antes, inéditos bailes promovidos pela revista. Tais eventos, amplamente divulgados nas páginas da publicação, se destacavam por seu luxo extravagante e atmosfera de fantasia, funcionando como momentos

de escapismo e afirmação de um imaginário de opulência e glamour, apesar do cenário econômico adverso do país. Os bailes, além de serem palco para a exibição de tendências de moda, consolidaram-se como rituais de sociabilidade da elite urbana brasileira, reafirmando a centralidade da revista como mediadora entre o mercado da moda e as dinâmicas culturais e sociais locais (Brisola, 2014).

A década de 1990 foi um período em que se notava profundas transformações econômicas e culturais no Brasil. Na perspectiva de Bonadio (2010) após anos de Ditadura Civil Militar, o país enfrentava desafios econômicos, como uma grave instabilidade financeira e uma hiperinflação que marcou toda a década de 1980. A implementação do Plano Real, em 1994, reduziu drasticamente os índices inflacionários e promoveu o aumento do poder aquisitivo da classe média, impulsionando o mercado de bens de consumo e o acesso a produtos anteriormente restritos às elites.

Em conjunto a esse contexto de crescimento econômico, os anos 1990 foram marcados pela intensificação da globalização e pela abertura do mercado brasileiro ao mercado internacional. Segundo Haddad (2021), não só a *Vogue Brasil*, mas como a revista por um todo, consolidou-se em pilares fortemente estruturados como um dos principais veículos para a difusão das tendências globais e de construção de um imaginário de sofisticação e moderno, alinhando-se, assim, ao mercado internacional da moda.

Destaca-se, também, que a *Vogue* é uma marca que se originou a partir de referências mundiais, e, sendo assim, deve ser observada e analisada como pano de fundo da dinâmica da globalização. Isto é, existe um processo em que referências e elementos culturais que circulam mundialmente, são inseridos e ressignificados para um contexto local.

A globalização refletiu também na linguagem adotada pela revista, que passou a incorporar uma ampla gama de termos estrangeiros em suas publicações. Expressões como, *trend*, *look* e *top model* tornaram-se recorrentes nos editoriais e matérias, evidenciando um esforço de aproximação com a comunicação da moda internacional. Esse fenômeno não apenas indicava uma adaptação

às novas demandas do mercado, mas também reforçava a aspiração do Brasil de se inserir no circuito global do setor. Segundo Haddad (2021) a *Vogue Brasil*, além de desempenhar um papel central na identidade da moda nacional e na projeção de designers, modelos e fotógrafos brasileiros para além do país; a revista não se limitava a refletir as transformações culturais e econômicas em curso, mas atuava como um agente modelador, promovendo narrativas visuais e conceituais que reforçaram a singularidade da moda brasileira. Dessa forma, a moda considerada como brasileira que era difundida pela publicação, configurava-se a partir de uma união entre globalização e a estética local.

ANÁLISE DAS CAPAS

A fotografia, enquanto documento visual, deve ser compreendida em sua complexidade representacional e discursiva. Para a leitura das capas utilizaremos a perspectiva de Ana Maria Mauad (1990), que defende a análise da imagem como uma construção histórica, simbólica e socialmente situada. Para a autora: “a fotografia, enquanto componente desta intrincada rede de significações, revela, através da produção da imagem, uma pista” (Mauad, 1990, p. 11).

Nesse sentido, a metodologia proposta por Mauad (1990) parte do pressuposto de que toda imagem fotográfica é resultado de uma intencionalidade, incorporando em sua composição e em seus elementos visuais escolhas que devem ser compreendidas em seu contexto histórico. Com base nesse referencial, analisamos uma série de capas publicadas nas décadas de 1970, 1980 e 1990, selecionando três exemplos que evidenciam características representativas de cada período. Para cada uma dessas capas, adotamos três categorias analíticas: os elementos visuais, referentes à dimensão estética do material; os aspectos técnicos, relacionados às técnicas fotográficas empregadas; e os elementos textuais, que incluem manchetes, títulos e legendas presentes na composição da capa.



FIGURA 1: CAPAS VOGUE BRASIL PUBLICADAS NAS DÉCADAS DE 1970, 1980 E 1990

Fonte: site Vogue.

A primeira edição escolhida para a análise é de maio de 1975, com a modelo Virgínia Loureiro estreando na capa da revista. A fotografia, feita pelo fotógrafo Flávio Amorim, mostra diversos elementos visuais, tanto a partir da vestimenta, da modelo, até as técnicas fotográficas utilizadas e as escolhas de enquadramento, pose, ângulo e iluminação, que revelam um pouco sobre a moda brasileira na década de 1970.

Nos aspectos visuais da imagem, a escolha de Virginia Loureiro parte de um padrão estético da época, que em partes ainda predomina no dia de hoje, colocando nos holofotes uma mulher branca, de cabelos longos, não crespos, loiros e que tem aparência magra, mesmo que seu corpo não seja visualizado na imagem. O rosto possui uma maquiagem simples, porém com aspecto glow, sem traços fortes, mas que ressaltam um senso de jovialidade e pureza da modelo, sem apelo sensual, por exemplo. Esses aspectos não só revelam a preocupação estética feminina que já existe há séculos, mas também evidencia a valorização da juventude, jovialidade, como uma beleza mais pura, exaltando ainda uma beleza que recorre a ideia de pureza, diferentemente do apelo ao sensual e desejável, intrigante.

Já no que diz respeito aos aspectos técnicos, ou seja, as decisões do artista para a captura da imagem selecionada, ressalta-se as escolhas associadas ao plano e enquadramento utilizados. Com um *close up* no rosto de Virginia, o fotógrafo evidencia a importância da beleza facial na época. Uma iluminação direta, sem sombras e contraste revelam também tanto certa intencionalidade do artista, quanto uma falta de aprofundamento técnico na área fotográfica na época, bem como sua valorização escassa no momento analisado.

Sobre os elementos textuais, eles fazem menção tanto às tendências de vestuário da época, quanto o início de um legado de influência proveniente do conteúdo do impresso na sociedade brasileira, com recorte maior nas altas camadas da sociedade e no público feminino. Na capa, ressaltam-se tendências de moda como as calças bocas de sino, influenciadas pela moda *hippie* dos anos anteriores, o aspecto unissex, e, em contrapartida, a elegância nas vestimentas noturnas, com o cetim recebendo mais atenção na época. As “mulheres Vogue”, como indicadas em uma das manchetes da capa, aproxima também a revista de sua configuração influente ao meio social.

A segunda capa analisada é de março de 1986, protagonizada por Sônia Braga e fotografada por Steven Meisel. Em termos visuais, a presença de Sônia Braga, figura de projeção internacional e associada a papéis de mulheres fortes, sensuais e independentes no cinema brasileiro, opera aqui como elemento simbólico central. Seu olhar direto à câmera, sua pose natural e o sorriso sutil constroem uma figura feminina que se posiciona como autônoma, sofisticada e, portanto, desejável. Trata-se da construção de uma “persona” que encarna a mulher moderna dos anos 1980, em sintonia com o ethos de liberdade e protagonismo feminino que começava a ganhar visibilidade no Brasil pós-ditadura.

Já a maquiagem acentuada nos olhos e a pele iluminada contribuem para essa estética glamourosa, enquanto o cabelo volumoso adiciona uma camada de personalidade e liberdade. O blusão usado por Sônia, peça de corte amplo, evoca o unissex - que ganha destaque na década - e sugere uma desconstrução sutil dos códigos de gênero na moda, além de naturalidade e despojamento.

Do ponto de vista técnico, a imagem é marcada por uma iluminação e enquadramento que acentuam os contornos do rosto e do corpo da atriz, conferindo à cena uma aura de elegância e sensualidade controlada. Além disso, o uso de sombras e de uma maior profundidade de câmera apresentam uma maior complexidade fotográfica através dos contrastes, diferente do que se observa na capa analisada dos anos 1970.

Pode-se afirmar, com isso, que a análise da imagem deve levar em conta não apenas o que é mostrado, mas também como é mostrado. A escolha por um foco no corpo e o destaque para a expressão facial revelam uma intenção de comunicar não apenas estilo, mas também atitude. A fotografia, nesse contexto, torna-se um discurso visual, um instrumento de persuasão estética e comportamental para com o público-alvo.

Com relação aos elementos textuais, na chamada “Defenda os flancos” e a provocação “Confira seus horários sexuais” dialogam diretamente com o até então novo público feminino da revista, aberto a temas “sensíveis”, considerados tabus. Essa linguagem jornalística, trabalhando junto da fotografia, vai, ao mesmo tempo, informar e orientar perspectivas de pensamento e comportamento, reforçando a função da revista como veículo modelador de estilo de vida.

A proposta metodológica de Mauad (1990) destaca a importância de observar as camadas narrativas presentes na imagem: a fotografia, o texto e a diagramação operam em conjunto para construir sentidos. A *Vogue Brasil* de 1986, ao optar por esse tom editorial, alinha-se com as mudanças socioculturais do país, tornando-se não apenas espelho, mas também agente de transformação.

A capa da edição de junho de 1992, fotografada por Azemiro de Souza e estrelada por Débora Bloch, é um exemplo da transição visual/estética que as capas sofreram na época, passando a adotar uma abordagem mais sensual, minimalista e contemporânea, condizentes às tendências seguidas na década.

Do ponto de vista técnico, é possível identificar uma série de recursos visuais que defendem essa estética. A fotografia se baseia na regra dos terços, princípio que orienta a disposição harmônica dos

elementos na imagem. O enquadramento é feito de baixo para cima, o que contribui para acentuar a imponência da figura retratada. A modelo adota uma postura marcadamente sensual: inclina o corpo para frente e encara diretamente a câmera. Sua presença domina o enquadramento, o que reforça o protagonismo de sua figura. A iluminação, por sua vez, é empregada para criar sombras que acrescentam profundidade à imagem, evitando que ela se torne plana.

Outro aspecto relevante para análise dessa capa é o uso do preto e branco, recurso que traz à composição um caráter sofisticado e atemporal. O fundo claro estabelece um contraste eficaz com a figura da modelo, destacando ainda mais seu corpo e sua pose. Embora a sensualidade esteja evidente, o tratamento monocromático e o design limpo da capa trazem um refinamento. Por fim, merece atenção o uso do texto na capa: as palavras “sexy” e “verão” aparecem em destaque, reiterando o tom editorial direto e provocativo que permeia toda a composição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das capas da *Vogue Brasil* entre 1975 e 1999 revela a complexa interseção entre arte, moda e fotografia no contexto das transformações sociopolíticas e culturais brasileiras. Observa-se que as escolhas estéticas e técnicas nas imagens não apenas refletem as tendências globais, mas também se articulam com as particularidades locais, promovendo uma construção visual que dialoga com os processos de modernização e redemocratização do país.

O uso do *close-up* das modelos e a valorização da feminilidade construída nas imagens evidenciam a elaboração de padrões estéticos ancorados em ideais sociais e culturais específicos de cada década, validando a função da fotografia de moda como agente na construção de identidades e estilos de vida. Também, a combinação dos elementos visuais com os textuais nas capas demonstra uma estratégia discursiva capaz de informar, persuadir e modelar comportamentos do público-alvo.

O estudo reafirma a importância da fotografia de moda como documento visual que influencia o imaginário coletivo, situando a *Vogue* Brasil como um agente significativo tanto na difusão das tendências globais quanto na representação e ressignificação da cultura brasileira no âmbito da moda. Assim, a reflexão crítica sobre essas capas contribui para uma compreensão mais aprofundada da função social e estética da fotografia de moda, ressaltando seu papel como veículo de expressão artística e cultural em constante transformação.

REFERÊNCIAS

BONADIO, Maria Claudia. A produção acadêmica sobre moda na pós-graduação stricto sensu no Brasil. *Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte, São Paulo*, v. 3, n. 3, p. 50-146, dez. 2010. ISSN 1983-7836.

BRISOLA, Daniela. Comunicação e Moda: os Discursos da *Vogue* Brasil na década de 80. *XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, 2014.

ELMAN, Débora. **Jornalismo e estilo de vida: o discurso da revista *Vogue*.** Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2008.

DATHEIN, Ricardo. Vinte e cinco anos de estagnação econômica: o Brasil na Era do Ajustamento. *In: VII Reunión de Economía Mundial, 2005, Madrid.* VII Reunión de Economía Mundial, 2005.

HADDAD, Beatriz Sumaya Malavasi. **Da produção do discurso aos usos sociais: distinção, moda e estilo na revista *Vogue* Brasil.** 2021. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara, 2021.

MAUAD, Ana Maria. **Sob o signo da imagem:** A produção da fotografia e o controle dos códigos de representação social da classe dominante, no Rio de Janeiro, na Primeira Metade do Século XX. 1990. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 1990.

CAPÍTULO 4

Beyoncé e a identidade negra estadunidense: o pop como contra cultura

Daniel Carlos Camargo Ferreira

Beyoncé e a identidade negra estadunidense: o pop como contra cultura

Daniel Carlos Camargo Ferreira¹

Partindo da utilização dos conceitos teorizados por Stuart Hall acerca dos Estudos Culturais que têm definido, ou ajudado a definir, os debates políticos e culturais em um mundo contemporâneo, vislumbro de uma urgência em expressar, debater e desenvolver narrativas tendo em vista uma pluralidade estilística para dentro do imaginário da cultura popular. Para o debate que busca **legitimizar uma variedade estética** dentro desta arte negra, é fundamental se apropriar da esperteza das mais variadas perspectivas dos estudos culturais que observam a produção artística, cultural afro-diaspórica, valorando-a ao caráter intelectual e político, pois, para desconstruir as ideias deturpadas em torno da humanidade da pessoa negra e a tudo desenvolvido por ela, é fundamental que se explice as questões “que rebaixam, subestimam” o alcance e validade da produção artístico-cultural afro-diaspórica, destacando/ alavancando as discussões sobre as questões de raça, gênero, sexualidade (Hall, 2018).

Gostaria de destacar a importância de sempre mencionar um intelectual como Stuart Hall, mas por causa da sua história racializada que nos revela a experiência empírica e retórica de maneira intrínseca. Suas indagações concebidas sobre a vida intelectual e

¹ Pós-graduando pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá (UEM)

política ajudaram a desenvolver epistemologias que impactaram o pensamento acadêmico. Por exemplo, a nível de Brasil, execremos na atividade de vislumbrar nos escritos dos intelectuais do movimento negro brasileiro os ideais, as ideologias eurocêntricas impostas à população que secularmente tem sido cárcere das mais diversas políticas de dominação social.

Em ênfase na mídia, o aspecto cultural, que também transforma a sociedade, não pode ser considerado e colocado como menos importante às observações sociais em relação aos debates econômicos, por exemplo, e que todas as formas de debates e representação devem ser validadas às suas importâncias que exercem,

[...] it goes without saying that there is more to the media than questions of economics and that issues of culture and representation are equally important; that we must pay attention to questions not only of class, but race, gender and sexuality. That low-status, fictional media can play just as important a cultural role as serious news and current affair; that the field of the political must be extended to include its vernacular forms; and that audiences are evidently not passive dupes or zombies² (Hall, p. 9, 2018).

Deste argumento apresentado por Hall em que é possível entender que há a desconsideração do caráter estético artístico a nível de importância para o desenvolvimento de uma sociedade crítica, por exemplo, quando uma forma estética é colocada em “low-status”, haja vista a dimensão múltipla que a cultura tem, como a negra, que traz o samba, o pagode, o funk, o rap e hip-hop, o axé, o maracatu (e, também as suas pluralidades). O que movimenta a arte é a observação da vida e os seus signos no coração da vida social (Hall, 2018).

É importante reconstruir as noções ideológicas que se tem a respeito do consumo da cultura pois deve-se, ao fazer, vislumbrar

² É evidente que a mídia vai além de questões econômicas e que questões de cultura e representação são igualmente importantes; que devemos prestar atenção não apenas às questões de classe, mas também de raça, gênero e sexualidade. Que a mídia ficcional de baixo status pode desempenhar um papel cultural tão importante quanto as notícias sérias e os assuntos atuais; que o campo da política deve ser ampliado para incluir às suas formas vernaculares; e que o público, evidentemente, não é um mero ingênuo ou zumbi.

como as ideias, as políticas, as noções históricas se relacionam com a cultura popular para que a análise de uma determinada obra, trabalho, seja algo intrínseco ao ser por simplesmente ser o que é; “tem que ser sobre política, não somente como uma celebração dom que é popular: precisa ser uma maneira de verificar as políticas sobre a cultura” (Hall, p.10, 2018). Assim, as noções ideológicas que se tem a respeito da estética da cultura e arte negra precisam estar a par das transformações sociais cotidianas simultâneas ao consumo de produtos que a representam, pensando na agenda histórica da própria dialogia em torno do ideal que se tem ou que se deve ter quando a arte é classificada como negra.

E então, a vida social em sua, ou, em quase sua totalidade desenvolvem outros aspectos de representação que ainda não observados, ou observados, mas ainda não valorados ao status de cultura, ou valorados ao status de cultura, mas sendo constantemente questionados pela própria indústria cultural, a diversidade cultural produzida pela população negra em diáspora e a consideração desta pluralidade totalizada como cultura negra, sintetiza a experiência social desta sociedade racializada, por exemplo. Então, a partir da pergunta de Hall “que tipo de momento é este para se colocar a questão da cultura popular negra?

Foi no ano de 2016 que a artista redesenhou a sua jornada cultural a partir das suas narrativas subjetivas, implicando nesta jornada o valor artístico que está intrínseco às suas experiências como mulher negra nos estados unidos. No entanto, trazer sua vida ao status de arte para debater questões mais profundas da sociedade, como o tratamento social que as mulheres negras estadunidenses experimentam ao se imporem em argumentos políticos, revelou uma representatividade provocativa a debates pela artista intencionados. Desde 1998 que a cantora Beyoncé constrói narrativas de empoderamento estético, econômico e social direcionado às mulheres, entretanto, é a partir da tomada de controle de sua carreira que é evidenciado de forma explícita a negritude que a leva a questionar os padrões culturais impostos à sociedade, levando ao apagamento de muitas perspectivas artísticas cujas são resgatadas pelos trabalhos desenvolvidos pela cantora.

Se posicionar pelos direitos dos negros utilizando a imagem do movimento social Panteras Negras poderia ter sido o ponto alto de sua carreira, se não fosse pela provocação quando Beyoncé se apropria de símbolos quistos, sagrados e glorificados pela branquitude estadunidense. O Impacto de sua obra na sociedade e na comunidade consumidora de música pop tem sido diverso, reascendo discussões de quem pode se manifestar, do que pode ser manifestado, qual visão artística determinadas manifestações podem oferecer ou construir.

O que a cantora Beyoncé propõe subverter o pertencimento com a sua obra que passa a destacar de maneira mais explícita as identidades interrogando o discurso discriminatório, supremacista herdados do colonialismo e das políticas de segregação racial para se colocar em um espectro que está relacionado no equilíbrio de poder nas relações da cultura, isto, é mudas as disposições e as configurações do poder cultural e não se retirar (Hall, 2013).

Ao lançar em 11 de fevereiro de 2024 as músicas “Texas Hold ‘Em” e “16 Carriages”, Beyoncé anuncia a sua entrada na música country (novamente) como uma forma de resistência a um gênero musical cuja dominação é formada pela heteronormatividade masculina e branca estadunidense, ascendendo uma discussão sobre a posição ocupada por artistas negros em relação ao gênero musical, dando ênfase à “produção de novas identidades e do aparecimento de novos sujeitos no cenário [...] cultural” (Hall, 2013, p. 376), contrapondo a ideia de que qualquer pessoa, de qualquer etnicidade pode penetrar dentro de uma cultura sustentada por uma hegemonia racial. Por Exemplo, a cantora se tornou somente a primeira mulher negra a alcançar o topo das paradas de música country da Billboard (*Rolling Stone, online*, 2024).

Como é apontado por Hall (2013), os EUA sempre tiveram uma pluralidade étnica que sempre definiu as políticas culturais e como parte dessas políticas, temos a supressão, o silenciamento na tentativa de apagamento da cultura popular negra americana, ou da influência da população negra para a formação cultural do país, e todos esses movimentos fazem o negro estar em lugar ambíguo, pois, se dentro do país a influência é apagada, visualizar a cultura

popular de massa sempre envolveu tradições que só podem ser atribuídas às tradições da cultura popular negra, principalmente pela disseminação de estilos musicais como Rap, R&B, e a chamada Black Music, por volta dos anos 1970.

Não somente Beyoncé atingiu o topo das paradas de música country, mas também as paradas de álbum country, em que ela também se tornou a primeira mulher negra a colocar um álbum em primeiro lugar ao lançar em 29 de março o oitavo álbum de estúdio “Cowboy Carter”.

Em *Cowboy Carter* as narrativas de reafirmação por meio da contestação dos símbolos musicais, semióticos, linguísticos promovem a busca pela diferença em cenário ideológico que forma a indústria cultural da música country, um discurso bem velado mas muito representativo pela semiologia da estética impressa no gênero música adotado por Beyoncé para tecer críticas e fazer afirmações que mexem com as disposições de poder, ou provoca-las, (Hall, 2018), ao passo em que se revela também um trabalho influenciador para o consumo de outras obras musicais de outros artistas negros que passam a ter visibilidade tendo em vista a provocação do álbum.

Faz parte da cultura popular um álbum de uma cantora com raízes na entendida música negra, cujas ligações estão em torno do que Hall coloca como esperanças e aspirações locais, tragédias e cenários locais que são práticas e experiências cotidianas de pessoas comuns (Hall, p. 378, 2013). O álbum foi lançado em um cenário político eleitoral onde a disputa pelo poder presidencial de um dos países ou o país mais hegemônico do globo, utilizando-se de símbolos não sómente o musical, mas também o maior símbolo que também ajuda a reforçar o próprio gênero aventureiro, a bandeira estadunidense.

O que a cantora tem proposto com o álbum não é a exaltação desses símbolos, mas o questionamento de quem é que pode pertencer aos tais. Na música que abre o álbum “American Requiem” estilizada como “Ameriican Requiem” com dois “i”s (uma referência a trilogia proposta pela cantora, sendo este o ato 2), Beyoncé canta que as noções de pertencimento devem refundadas, principalmente quando na letra é questionado o que é country, pois, ao lançar todo

o conjunto da obra, as primeiras afirmações foram que a música produzida pela cantora texana não poderia ser country por conta de sua raça e por conta de seu histórico musical sempre estar relacionado ao POP ou R&B (o pop enegrecido).

Pode-se observar que é um movimento não somente de reafirmação de sua presença no country, mas a constatação de que o gênero não é algo essencial à branquitude estadunidense uma vez que foi entendido com as referências sutilizadas para construir sonoramente o álbum a presença da população negra (e outras) na origem, na raiz da música, logo, colocando o gênero country também como parte da chamada cultura negra. Para Hall (2013), a cultura popular negra é um espaço onde é possível observar contradições já que é um espaço também de contestação que não pode ser simplificada em binarismos.

Como consequência às estratégias da cantora de questionar o *status* do gênero cantado, é notório as experiências que se tem por trás da construção de um projeto que simboliza musical e visualmente reappropriações simbólicas que desenvolvem as ideias de sociedade, por exemplo tendo em vista a rica produção de contranarrativas. Para a cultura popular negra “elementos de um discurso que é diferente às outras formas de vida, às outras tradições da representação da sociedade estadunidense. Beyoncé tenta recuperar e desconstruir a imposição que as fronteiras nacionais estabeleceram para o imaginário da sociedade estruturada pela dominância (Hall, 2013).

Outras músicas que podem ser observadas e interpretadas como um contradiscurso sustentado pela musicalidade desenvolvida e herdada pela negritude populacional produtora de arte são “YAYA” e a faixa de encerramento “AMEN”. Na primeira, Beyoncé faz uma reflexão de como a bandeira, o símbolo mais protegido (junto à branquitude), carrega histórias que não podem ser apagadas.

“Minha família viveu e morreu no velho e bom E.U.A./ Muito vermelho neste azul e branco / A história não pode ser apagada / Você está procurando por uma nova América? / Você está cansado de trabalhar muito e ser pago pela metade?” (Beyoncé, 2024).

são alguns dos versos mais fortes e políticos de sua carreira, talvez os mais explícitos até àquela altura do álbum, revelando uma

exploração por parte da sociedade dominante em relação às pessoas negras, haja vista que esta é uma música que também se constrói como um tributo aos chamados “Chitlin’ Circuit”, movimento de artistas negros que se reuniam em segurança para divulgar seus trabalhos em locais específicos, direcionados somente para por conta da ameaça social que a estrutura racial propunha para segregar e controlar a negritude durante a época de segregação racial no país.

Na faixa de encerramento, “AMEN”, Beyoncé provoca cantando que “esta casa foi construída com sangue e ossos [...] as estatuas que eles fizeram são lindas, mas são de mentiras” sugerindo que essas estatuas e os valores que elas enganosamente representam são apenas ilusões para dar a falsa impressão de que a casa, termo metafórico para os Estados Unidos e a sua cultura, tentam insuflar no imaginário social, isto é, de que é um lugar para todos, quando não.

Nestes sentidos, pode-se perceber que o álbum ganhador do prêmio “Álbum do Ano” na edição de 2025 dos prêmios Grammy’s, a maior premiação musical dos Estados Unidos, revela uma abertura de uma discussão política sobre sociedade e sobre a cultura, já que no álbum esses dois elementos, ou três elementos estão entrelaçados nas faixas destacadas. Para Hall (2013) As questões políticas também têm de lidar com a construção e reconstrução do sentido, o modo como o sentido é contestado e estabelecido” (p.393).

REFERÊNCIAS

KNOWLES-CARTER, Beyoncé Giselle. Intérprete: Beyoncé. Compositor: Vários. *In: Cowboy Carter*. Estados Unidos: Parkwood Entertainment, 2024. disco de vinil, (1h18min).

HALL, Stuart. **Da Diáspora:** identidades e mediações culturais. (Org.) Liv Sovik; Tradução Adelaine La Guardia Resende 2.ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

HALL, Stuart. **Essential Essays** (vol.1) Duke University Press, 2018.

CAPÍTULO 5

Brasilidade e cultura pop no design têxtil

Letícia Gagno Nadolny
Adriana Gagno Nadolny
Lucas Gregory Gomes de Almeida

Brasilidade e cultura pop no design têxtil

Letícia Gagno Nadolny ¹

Adriana Gagno Nadolny ²

Lucas Gregory Gomes de Almeida ³

O *design* têxtil, que por vezes foi visto apenas como uma ferramenta estética para ornamentar superfícies, transcendeu essa função e assume hoje um papel fundamental como linguagem visual capaz de comunicar valores, narrar histórias e representar identidades. No Brasil, esse potencial expressivo é amplificado ao se fundir com referências da cultura pop e elementos do imaginário coletivo, como símbolos regionais, expressões populares e diversas manifestações culturais. A cultura pop, com seu vasto repertório de imagens e sinais compartilhados, oferece uma base rica que, ao ser ressignificada no *design* de moda, ajuda a construir discursos sobre identidade e pertencimento. Quando essa linguagem se encontra com as expressões da “brasilidade”, a vestimenta se transforma em um poderoso meio de expressão coletiva, capaz de refletir, questionar e até mesmo subverter a realidade social.

Nesse contexto, o *design* têxtil se firma como um ato simbólico, tornando a moda uma ferramenta para a construção de identida-

¹ Bacharela em Design pela FAE Centro Universitário. Pós-graduanda no MBA em Gestão estratégica da Comunicação pela Universidade Federal do Paraná. E-mail: nadolny.le@gmail.com

² Bacharela em Design pela Universidade Federal do Paraná, Especialista em Marketing pela FAE Business School. E-mail: adri.nadolny@gmail.com

³ Mestre em Engenharia de Manufatura, Doutorando em Design pela Universidade Federal do Paraná. E-mail: luc.g.almeida@gmail.com

des por meio de suas estampas. Para investigar esse fenômeno, este estudo de caso se concentra na marca Chico Rei, uma referência nacional por suas criações autorais que celebram a cultura brasileira. A escolha se justifica por seu destaque no uso de estampas como principal veículo de comunicação.

Considerando o exposto, o presente estudo busca responder como os elementos culturais brasileiros são representados visualmente nas estampas de camisetas da marca Chico Rei e quais significados e associações culturais essas representações evocam. O objetivo geral é, portanto, analisar a representação visual desses elementos culturais nas estampas, a fim de identificar os padrões de representação e as possíveis associações construídas por meio das imagens. O cumprimento dessa meta envolverá a identificação dos elementos culturais brasileiros presentes nas estampas, a descrição das estratégias visuais utilizadas para representá-los e a análise de como a combinação e a disposição desses elementos constroem narrativas ou evocam associações culturais específicas.

DESIGN TÊXTIL E SUA FUNÇÃO CULTURAL

O *design* têxtil, que consiste na criação de padrões e elementos estéticos para tecidos, está estreitamente associado às técnicas de impressão. Indo muito além de sua função meramente decorativa, ele é um veículo para significados simbólicos e identitários, estabelecendo um diálogo com a memória cultural e se tornando uma forma de narrar histórias sociais (Cimino, 2022).

De acordo com Igoe (2021), o *design* têxtil contemporâneo integra elementos artísticos, artesanais e industriais, de modo a valorizar simultaneamente a estética e a funcionalidade dos produtos. As roupas e estampas podem ser vistas como representações visuais da história, pois retratam a vida por meio de imagens artísticas utilizadas por pessoas de uma determinada época. Essas manifestações históricas são marcadas por linhas, formas e cores, servindo como referências que evidenciam as conexões entre diferentes culturas e a

história da arte (Cimino, 2022). Desse modo, o *design* têxtil se apresenta como um meio expressivo e comunicativo, profundamente enraizado na experiência coletiva.

No plano individual, os tecidos e as vestimentas também funcionam como uma importante forma de expressão de identidade e emoções (Yammiyavar; Nath, 2018). A escolha do vestuário, portanto, reflete não apenas gostos e atitudes pessoais, mas também sentimentos e valores compartilhados, e desempenha um papel ativo na construção simbólica do eu e do outro.

O IMAGINÁRIO NA CONSTRUÇÃO CULTURAL

Como apontado por Contrera (2016), a representação sensível de uma imagem, compreendida como uma forma partilhável construída a partir de um código específico, está associada a uma cadeia de imagens internas que residem não apenas na mente do indivíduo, mas sobretudo na memória cultural coletiva. Embora a dimensão sensível da imagem, captada pelos sentidos humanos, esteja em certa medida integrada à sua dimensão intangível, a existência interna da imagem precede sua percepção sensorial, indicando que a imagem existe antes mesmo de ser apreendida (Contrera, 2016).

Silva (2020) aprofunda essa discussão ao afirmar que o real e o cotidiano são transfigurados pelo imaginário, ganhando novos sentidos que ultrapassam a aparência imediata. Esses sentidos são ampliados por um “excedente de significação”, atribuindo dimensões mágicas ou transcendentais a experiências comuns.

A cultura popular está diretamente ligada ao cotidiano das pessoas comuns, envolvendo suas crenças, práticas e formas de expressão. Ela é influenciada por fatores como a economia, o nacionalismo e as relações sociais, e também assume um papel relevante na crítica política e social, oferecendo uma lente acessível e simbólica para interpretar o mundo (Harms, 2015).

Segundo Janotti (2018), os cruzamentos entre estética e economia, característicos da cultura pop, mobilizam uma ampla gama de possibilidades mercadológicas e poéticas

A MARCA CHICO REI E A LINHA BRASILIDADE

Dentro desse cenário, a marca Chico Rei foi escolhida por sua proposta inovadora e pela forte ligação com a cultura brasileira. Fundada em Minas Gerais, a empresa se destaca por apostar em estampas localizadas criativas, divertidas e carregadas de simbolismo, atraindo um público que valoriza originalidade e identidade. Seu diferencial está na forma como incorpora elementos da cultura nacional e da semiótica, criando conexões visuais e afetivas com os consumidores. Essa abordagem é complementada por uma comunicação que, ao adotar um tom informal e próximo em seu posicionamento institucional⁴, reforça o senso de comunidade e pertencimento, valorizando a diversidade e o imaginário coletivo.

O foco deste trabalho será na linha “Brasilidade”, uma coleção de camisetas que exemplifica com clareza a proposta da marca. Nessa linha, a Chico Rei utiliza referências da cultura pop brasileira, como personagens icônicos, expressões populares e elementos visuais típicos, transformando-os em peças de vestuário que dialogam com a memória afetiva e o cotidiano do consumidor.

A CAMISETAS

A estampa da camiseta “O Auto da Comadecida” da Chico Rei, ilustrada na Figura 1, é um ótimo exemplo de como o *design* gráfico e têxtil pode contar histórias e carregar significados culturais. Essa peça vai além de uma estampa bonita, pois funciona como uma narrativa visual que dialoga com o universo nordestino ao fazer referência direta à obra literária “O Auto da Comadecida”, de Ariano Suassuna, um clássico que mistura teatro, cinema, religiosidade, humor e crítica social. A frase central “Não sei, só sei que foi assim” é icônica e remete imediatamente à lembrança do personagem Chicó, símbolo da esperteza popular e da oralidade.

⁴ Na página inicial do site, a marca utiliza a frase: “o site mais bacana para comprar camisetas criativas e personalizadas do Brasil :)” (Chico Rei, 2025)

Visualmente, o trabalho se inspira na estética das xilogravuras presentes nos folhetos de cordel, com seus traços fortes e linguagem direta, uma tradição gráfica brasileira. A estampa explora elementos ligados ao dia a dia do nordestino como os cactos, o sol forte e o sertão. A paleta monocromática, combinada a contornos bem definidos e à disposição dos elementos dentro de uma moldura, remete às artes presentes nos folhetos de cordel. A composição com forte contraste resulta em uma leitura clara e expressiva e a tipografia, desenhada manualmente, intensifica o caráter artesanal tão característico da estética dos cordéis. A camiseta vai além do visual, ela desperta afeto, memória e identidade. Quem conhece a obra original se conecta com o humor presente em “O Auto da Compadecida”. A escolha estética ativa um repertório que é coletivo, não é só sobre uma peça de roupa, é sobre contar uma história que muita gente reconhece e uma frase que muita gente repete. A combinação desses elementos transforma a camiseta em um manifesto cultural.



FIGURA 1: CAMISETA O AUTO DA COMPADECIDA

Fonte: Chico Rei (2025).

Em homenagem a Rita Lee, a “Rainha do Rock”, a camiseta “Santa Rita”, como se pode observar na Figura 2, estabelece um diálogo provocador com a tradição religiosa brasileira ao incorporar símbolos de Nossa Senhora, figura central do catolicismo. Essa fusão entre cultura pop e religiosidade popular cria uma narrativa visual que ressignifica a imagem da cantora. A estampa eleva Rita Lee a um ícone de liberdade e identidade alternativa, apresentando-a como a santa intercessora pelos indivíduos vistos como diferentes ou não conformistas dentro de suas comunidades, em uma referência direta à sua canção de 1975. A frase “Santa Rita, Padroeira das Ovelhas Negras” reforça essa conexão.

Elementos visuais como a moldura ornamental, os raios de luz e o manto azul remetem diretamente à iconografia clássica da santa católica. Ao inserir a cantora nesse contexto, a arte promove um efeito de irreverência e subversão, transformando-a simbolicamente em uma divindade do rock. As cores vibrantes, especialmente o azul do manto e o vermelho do entorno, intensificam o contraste entre o sagrado e o profano, sublinhando a ousadia da proposta. Essa representação de Rita Lee não é uma forma bem-humorada e subversiva de comunicar a admiração pela artista e também de se posicionar com a ousadia que desafia as convenções.



FIGURA 2: CAMISETA SANTA RITA LEE

Fonte: Chico Rei (2025).

A estampa da camiseta “Espada de São Jorge”, representada na Figura 3, une manifestações espirituais populares à cultura de resistência. São Jorge é um santo católico e figura sincretizada com Ogum nas religiões de matriz africana, além de ser um símbolo de fé, coragem e proteção. A frase presente na camiseta “Eu estou vestido com as roupas e as armas de Jorge” é um canto religioso afro-brasileiro e também parte da música “Jorge da Capadócia”, gravada em 1975 por Caetano Veloso.

Com um visual limpo, a estampa apresenta uma ilustração botânica da Espada de São Jorge, cujas folhas沿ongadas e afiadas evocam o formato de uma espada. A tipografia manuscrita reforça a autenticidade e a proximidade, com traços fluidos e espontâneos que remetem à liberdade criativa e à expressão individual. Juntos, esses elementos criam um conjunto de forte simbolismo espiritual. A camiseta pode ser vista como um amuleto visual e, ao adotar as “armas de Jorge”, o ato de se vestir torna-se uma manifestação de crença, pertencimento e afirmação cultural.



FIGURA 3: CAMISETA O AUTO DA COMPADECIDA

Fonte: Chico Rei (2025).

A estampa da camiseta “Abaporu”, representada na Figura 4, faz uma releitura do ícone do modernismo brasileiro, o “Abaporu”, obra de Tarsila do Amaral criada em 1928 e símbolo do movimento antropofágico. A concepção original foi interpretada como um manifesto de identidade nacional, valorizando a mistura de influências culturais e o orgulho de uma arte genuinamente brasileira. Ao estampar essa figura em sua coleção, a Chico Rei reforça a identidade cultural brasileira e dialoga com a herança modernista.

A estampa apresenta a figura do “Abaporu”, com seu corpo alongado e membros exageradamente grandes, características marcantes da obra original. Utilizando o estilo line art, muito popular no *design* contemporâneo, a ilustração adota uma estética gráfica *clean* e de fácil reprodução sobre o tecido, transformando a pintura clássica em um elemento visual funcional, adequado ao vestuário e à linguagem da moda atual. A estampa “Abaporu” da Chico Rei demonstra como o *design* têxtil pode ser um canal de comunicação com o patrimônio cultural. Ao trazer a obra emblemática, a camiseta torna-se um símbolo vestível de brasiliade e criatividade, renovando o significado do Abaporu para um público contemporâneo.



FIGURA 4: CAMISETA ABAPORU

Fonte: Chico Rei (2025).

A camiseta “Toma Café”, demonstrada na Figura 5, faz um jogo bem-humorado com a famosa canção “Andar com fé eu vou”, de Gilberto Gil, lançada em 1982. Ao trocar a palavra “fé” por “café”, nasce a expressão “Andar com café eu vou”, um trocadilho espirituoso que une a música popular brasileira ao hábito diário de milhares de brasileiros, destacando o café como elemento simbólico de afeto e socialização. Inspirada na estética das xilogravuras de cordel, a arte adota uma linguagem visual tradicional e marcante.

A composição monocromática, os traços firmes e a disposição dos elementos dentro de uma moldura reforçam o vínculo com o universo gráfico nordestino. A tipografia irregular, com aparência feita à mão, acrescenta um toque artesanal e genuíno à peça. Essa fusão entre humor e visualidade popular constrói uma narrativa que valoriza tanto a criatividade quanto a herança cultural do país. A peça funciona como um comentário visual que reinterpreta um ícone da música brasileira dentro do contexto da cultura pop. Ela evoca um Brasil afetivo, espontâneo e saboroso, que mistura irreverência com identidade, e transforma o cotidiano em expressão de orgulho e pertencimento.



FIGURA 5: CAMISETA TOMA CAFÉ

Fonte: Chico Rei (2025).

A camiseta representes brazil, demonstrada na Figura 6, traz a frase bem-humorada “*These things represent Brazil more than Soccer and Samba*”, que pode ser traduzida como “Estas coisas representam o Brasil mais do que futebol e samba”, desafiando os estereótipos internacionais ao destacar elementos simples do dia a dia como representações autênticas da cultura brasileira. São os objetos comuns que traduzem a alma popular do país. A arte da estampa apresenta quatro ícones visuais que fazem parte da vida de qualquer brasileiro.

O primeiro é a calçada de caquinhos, tradicional das décadas de 1940 e 1950, um piso feito com restos de cerâmica reaproveitada que carrega histórias de gerações e imprime personalidade aos lares antigos. Em seguida, temos o copo americano que, apesar do nome, foi criado em 1947 pela empresa brasileira Nadir Figueiredo. Ele foi inspirado em um modelo que existia nos Estados Unidos, mas foi adaptado e se tornou um símbolo da informalidade brasileira, transitando com naturalidade entre o café da manhã e bares informais e unindo diferentes classes sociais em um gesto comum. Há também o filtro de barro, outra invenção nacional, premiado internacionalmente pela ONU e conhecido por manter a água sempre fresca, que evoca lembranças de cuidado e tradição. Por fim, o espelho com moldura laranja, discreto e onipresente, já refletiu a rotina de milhões, sendo um retrato silencioso da intimidade doméstica.

As ilustrações minimalistas garantem clareza visual, valorizando cada elemento de forma individual. As cores marcantes reforçam o vínculo emocional com essas imagens familiares, enquanto a organização harmoniosa dos ícones facilita sua leitura imediata. Essa composição gráfica constrói uma narrativa sobre o Brasil real, um país rico em simbolismos cotidianos. A camiseta transforma pequenos detalhes do viver brasileiro em símbolos de pertencimento, trazendo orgulho e identidade moldada por experiências compartilhadas.



FIGURA 6: CAMISETA REPRESENTS BRAZIL

Fonte: Chico Rei (2025).

Inspirada no icônico poema “E agora, José?”, de Carlos Drummond de Andrade, a estampa presente na Figura 7 traz à tona um dos versos mais marcantes da literatura brasileira. O texto, carregado de angústia existencial e questionamentos, é representado visualmente na camiseta como um símbolo da introspecção e da inquietação do sujeito urbano moderno, figura com a qual muitos brasileiros podem se identificar. O verso se transformou em expressão popular, repetida em situações de incerteza, e por isso carrega consigo forte carga simbólica e emocional.

A estampa adota uma estética que reforça o tom melancólico do poema. O destaque vai para a ilustração dos óculos quebrados, um elemento visual que comunica imediatamente uma ideia de fragili-

dade, desalento e cansaço. O objeto remete à figura intelectualizada de Drummond e, ao mesmo tempo, ao cotidiano de qualquer um. A união entre palavra e imagem nesta estampa produz uma leitura potente. Ao vestir a camiseta, o usuário carrega um trecho da história literária brasileira e uma metáfora visual de sua própria condição emocional ou existencial.



FIGURA 7: CAMISETA E AGORA JOSÉ

Fonte: Chico Rei (2025).

A estampa da camiseta que se pode observar na Figura 8 presta tributo a um dos símbolos mais queridos da cultura popular brasileira, o vira-lata caramel. O animal de quatro patas, que apesar de

não ser de raça tem muitos sósias pelo país, tornou-se um emblema de resistência, ternura e identidade nacional por ser muito comum como pet nos lares do Brasil. Sua aparência dócil com pelagem dourada já ocupa um lugar cativo no imaginário coletivo, presente em memes, narrativas e ações culturais. A arte apostava em linhas simples, formas suaves e traços bem definidos. O uso de cores quentes remete diretamente ao tom característico do cachorro. A ilustração celebra valores como simplicidade, carinho e conexão com as raízes. Ao colocar o cachorro “vira-lata”, termo empregado por ser frequentemente encontrado nas ruas, como protagonista, a peça valoriza o que é autêntico e próximo, reafirmando o senso de pertencimento e orgulho sociocultural. O texto complementar, inspirado no estilo enciclopédico, adiciona um toque bem-humorado à composição. Ele descreve o “Caramelo” com leveza e graça, apresentando-o como uma figura presente em todo o país, mais reconhecível que muitos outros símbolos nacionais.



FIGURA 8: CAMISETA VIRA-LATA CARAMELO

Fonte: Chico Rei (2025).

Considerações Finais

As estampas da Chico Rei analisadas revelam o potencial do *design* têxtil como ferramenta de construção e comunicação de identidades brasileiras. A marca seleciona símbolos familiares do repertório cultural nacional como o vira-lata caramel, versos de Drummond, objetos cotidianos e ícones religiosos ou artísticos, e os ressignifica por meio de recursos visuais variados, que combinam estilos de ilustração, cores e tipografias com intencionalidade estética e comunicativa.

Essas composições gráficas vão além do apelo visual, elas narram histórias, evocam lembranças compartilhadas e despertam sentimentos de reconhecimento e proximidade. Ao dar destaque tanto a elementos do cotidiano, como o copo americano, o filtro de barro e o espelho de moldura laranja, quanto a figuras simbólicas, como a Espada de São Jorge ou o Abaporu, as estampas articulam uma linguagem visual que expressa traços profundos da cultura brasileira.

A abordagem bem-humorada e criativa da marca transforma cada peça em um meio de conexão identitária. Mais do que vestir, as camisetas permitem ao público carregar consigo referências culturais que representam suas vivências e pertencimentos. Assim, tornam-se suportes expressivos de um Brasil diverso, inventivo e emocionalmente conectado à sua própria imagem.

REFERÊNCIAS

CIMINO, Claudia Carvalho Gaspar. Textile design: print of life in the history of art. **Brasil: Journal of Textile Engineering & Fashion Technology**, 2022.

CHICO REI. **Brasilidade**. Disponível em: <https://chicorei.com/camiseta/brasilidade/>. Acesso em: 10 mai. 2025.

CHICO REI. **Página inicial**. Disponível em: <https://chicorei.com/>. Acesso em: 30 jun. 2025.

CONTRERA, Malena Segura. **Imagens endógenas e imaginação simbólica**. Brasil: Famecos, 2016.

HARMS, Roeland. **Popular Culture and Penny Prints**. Cultural and Social History, 2015.

IGOE, Elaine. **Textile Design Theory in the Making Introduction**. Reino Unido: Bloomsbury Visual Arts, 2021.

JANNOTTI, Jedder Silveira Junior. **Cultura Pop: entre o popular e a distinção**. Brasil: Imaginalis, 2018.

SILVA, Juremir Machado. **Cinco versões de imaginário**. Brasil: Memorare, 2020.

YAMMIYAVAR, P., NATH, N. **Textiles as communicating links for cultural traditions**. Singapura: Springer, 2018.

CAPÍTULO 6

Decodificando *Edogawa Rampo*: uma análise intertextual do mistério de seu duradouro legado na cultura pop japonesa

Caroline Sakamoto Yonamine

Decodificando *Edogawa Ranpo*: uma análise intertextual do mistério de seu duradouro legado na cultura pop japonesa

Caroline Sakamoto Yonamine¹

Talvez nenhum autor incorpore de forma tão vívida o que Julia Kristeva chamou de ‘mosaico de textos’ quanto Edogawa Ranpo. Ver seu pseudônimo apenas como uma homenagem fonética a Edgar Allan Poe, porém, é reduzir a complexidade simbólica que ele constrói: o nome Edogawa Ranpo não é um mero jogo de sons, mas um signo carregado de múltiplos registros, entrelaçando referências culturais, literárias e urbanas.

O conceito de intertextualidade de Kristeva (1980) enfatiza que nenhum texto existe isoladamente; todo ato de escrita é um entrelaçamento de narrativas preexistentes, códigos culturais e ecos textuais. A literatura é menos sobre originalidade e mais sobre a incessante reconfiguração de significados prévios, um processo que encontra expressão vívida nas obras de Ranpo (RHEE, 2019).

O nome *Edogawa Ranpo* articula deliberadamente três fios intertextuais: o eco fonético do nome de Poe em *katakana* (*Edogā Aran Pō*) o peso histórico de Edo, antiga capital do Japão, e a ressonância

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras Orientais da Universidade de São Paulo (USP), com bolsa CAPES. E-mail: caroline.yonamine@usp.br.

simbólica do *flâneur* de Baudelaire. Os ideogramas para *ran* (“desordem”) e para *po* (“passo”) evocam a imagem de um andarilho incansável, um vagante que percorre o labirinto urbano sem rumo fixo. É este o *flâneur* que Baudelaire descreve:

Observador, errante, filósofo, chamem-no como quiserem [...] Às vezes ele é um poeta; mais frequentemente aproxima-se do romancista ou do moralista; é o pintor do circunstancial e de tudo o que este sugere de eterno. Todos os países, para seu prazer e glória, possuíram alguns desses homens (Baudelaire, 1996, p. 13).

Ao adotar esse nome, Ranpo inscreve sua própria identidade como um viajante perpétuo por espaços culturais, literários e urbanos. Como aponta Fernandes (2020), o pseudônimo escolhido, somado às suas constantes alusões à literatura policial ocidental, convida o leitor e os críticos a situar sua obra lado a lado com a de autores consagrados do Ocidente. No entanto, longe de se limitar à cópia, Ranpo constrói uma tradição genuinamente japonesa dentro do gênero policial.

Ler Ranpo é entrar num labirinto de ecos literários e refrações imaginativas. Sua estreia com *Nisen dōka* (A Moeda de Cobre de Dois Sen), publicada em 1923 na revista *Shin Seinen*, marcou um ponto de virada na ficção policial japonesa: foi a primeira vez que uma obra do gênero, escrita por um autor japonês, aparecia em suas páginas, as mesmas que haviam popularizado a literatura policial ocidental no Japão ao divulgar traduções de Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle e G. K. Chesterton para uma audiência jovem. O que tornava sua obra singular não era apenas a presença do enigma, mas a fusão entre o rigor lógico do raciocínio dedutivo e elementos profundamente enraizados na cultura local, desde cantos budistas até o uso do braille japonês. Hughes (2022) descreve que toda adaptação é uma repetição que não se limita a replicar, e nas mãos de Ranpo o conto policial se metamorfoseia em algo inconfundivelmente seu.

Essa tensão entre empréstimo e reinvenção também ecoa o que Rhee (2019, p. 18) observa: traduzir nunca é um ato neutro, mas

sempre uma reconfiguração que “trai a sua própria realidade”. A literatura de Ranpo faz dessa traição uma força criativa, remodelando o gênero policial não como uma imitação servil, mas como invenção cultural. Suas reelaborações, como nota Fernandes (2020), são um espelho das ansiedades de uma sociedade japonesa que, nos anos 1920, enfrentava a construção de uma modernidade, convertendo o romance policial em resposta simbólica a um tempo de insegurança.

Rhee (2019) propõe que o romance policial raramente aborda explicitamente a identidade nacional, preferindo dramatizar o choque entre o indivíduo e a força avassaladora da modernidade em espaços privados, por vezes claustrofóbicos. Nesse sentido, os contos de Ranpo tornam-se espelhos espetrais de uma inquietação coletiva, dentre a qual se chocam moralidades importadas, tradições locais e fantasias urbanas. Kawano (2008) observa, de forma semelhante, que a ficção policial japonesa transformou o medo e a obsessão urbana em espetáculo, sobretudo na metrópole de Tóquio. É justamente nesse entrelaçamento que se revela o brilhantismo de Ranpo: usar o gênero policial tanto para expor a desordem quanto para oferecer, ainda que provisoriamente, o consolo de uma ordem reconstruída pela narrativa.

Nesse ponto, Sakai (1997) amplia essa perspectiva ao recordar que a literatura popular no Japão sempre se moldou às mudanças de gosto e de valores de seu público, ressaltando a capacidade do romance policial de espelhar os contornos morais e filosóficos de cada época. A literatura popular, incluindo a ficção de detetives, não opera apenas como mero divertimento, mas como um meio que reflete os sentimentos dominantes e as visões de mundo de uma “maioria silenciosa”. A obra de Ranpo, longe de se limitar a uma *pulp fiction*, dialoga com o inconsciente coletivo do Japão moderno, convertendo histórias de crime e investigação em artefatos culturais densos, capazes de confrontar as tensões de uma sociedade em transformação, sobretudo frente a dicotomias como coletivo versus indivíduo, eu versus outro, tradição versus influxo de ideias iluministas que penetraram o país durante a era Meiji (1868-1912).

Esse frágil equilíbrio entre ruptura e restauração, como defende

Rhee (2019), é o núcleo das narrativas de Ranpo. A ficção policial floresce ao desestabilizar o familiar, explorando a instabilidade de um mundo em transformação. Saito (2012) argumenta que a obra de Ranpo alimenta uma desconfiança radical em relação à própria matéria da realidade, concebendo a verdade como algo opaco, sempre presente, mas que por vezes desliza-se entre os dedos. Assim, o conto policial se torna mais que mero entretenimento: é um espaço de catarse cultural, um palco para negociar os deslocamentos psíquicos de uma era de incertezas.

Ranpo conhecia bem os riscos da previsibilidade. Fernandes (2020) comenta que, quando o leitor se torna íntimo demais dos padrões de um autor, o enigma perde o poder de surpreender. Para contornar isso, Ranpo transformou o romance policial em uma dança entre autor, leitor, detetive e criminoso, mantendo vivo o jogo de espelhos. Jacobowitz (2008) destaca que Ranpo recusa qualquer estagnação, convertendo sua obra num laboratório de experimentação e vertigem narrativa.

Sua reinvenção estende-se também à figura do criminoso. Diferentemente do arquétipo da donzela indefesa, tão recorrente nos contos policiais ocidentais, as vilãs de Ranpo evocam a astúcia metamórfica da *kitsune*. Como analisam Manko e Kusa (2013), a *kitsune* não é apenas uma sedutora, mas uma mestra da transformação, cujo poder cresce com a idade e a sabedoria. Ela é a raposa que transita entre humano e espírito, entre sedução e engano, desejo e ameaça. As criminosas de Ranpo, ao invés de serem meros instrumentos da queda masculina, empregam sua transgressão como força de astúcia, desestabilizando a racionalidade do enredo policial, introduzindo o caráter emocional a obra e confrontando o *meitantei* como igual, invertendo assim um gênero tradicionalmente regido pela lógica masculina.

Essa subversão ganha força simbólica em *Black Lizard* (*Kurotakage*), narrativa escrita por Ranpo e posteriormente adaptada por Yukio Mishima em peça teatral, e mais tarde, transformada no célebre filme de 1968 com a legendária *drag queen* Akihiro Miwa interpretando a personagem que dá nome ao filme. Cada nova en-

cenação revela camadas adicionais de tensão, erotismo e quebras de barreiras de gênero. Essas reencarnações atestam a convicção de Ranpo na mutabilidade infinita da narrativa.

No centro de sua influência permanece a figura do *meitantei*, o detetive genial, celebrado por seu intelecto incisivo e por sua postura quase performática. Entre todos, destaca-se Akechi Kogorô, o primeiro e mais célebre dos detetives de Ranpo, que encarna uma versão singular do arquétipo sherlockiano, mas com contornos marcadamente japoneses. Akechi alia o rigor dedutivo de Holmes a uma teatralidade quase onírica, surgindo em disfarces intrínsecos e encenações astutas que desorientam o criminoso e seduzem o leitor. Sua figura, que ressurge de conto em conto, reafirma o princípio de que, em Ranpo, o detetive é tão imprevisível quanto seus vilões.

Esse arquétipo não apenas sobrevive, mas floresce na cultura popular contemporânea. Um exemplo popular é o personagem Edogawa Ranpo em *Bungou Stray Dogs*, de Asagiri Kafka, que carrega o nome do próprio autor como homenagem direta: ali, Ranpo é retratado como detetive de dedução quase sobrenatural, uma personificação da confiança absoluta no poder do intelecto, um tributo à permanência de seu mito.

Salienta-se que *Bungou Stray Dogs* não apenas recria Ranpo como personagem, mas deve parte de seu êxito à forma como oferece uma sobrevida imaginativa a nomes do cânone literário japonês e ocidental. O próprio Edgar Allan Poe, reimaginado por Asagiri, é reunido simbolicamente a Ranpo em um mesmo universo ficcional que celebra a hibridez literária, um gesto que, por si só, pode ser lido como uma homenagem velada ao espírito de experimentação de Ranpo. Fernandes (2020) observa que Ranpo sempre concebeu a ficção policial como um gênero radicalmente criativo, exigindo sofisticação literária e reinvenção constante. Ao manter um diálogo pulsante com matrizes ocidentais, mas sem jamais se limitar a elas, Ranpo não se deixava reduzir à figura de um receptor passivo de influências estrangeiras: antes, afirmava-se como um inventor, movendo-se com liberdade dentro de uma tradição literária essencialmente híbrida.

A marca de Ranpo se estende também a territórios onde o subversivo encontra o imaginativo. O personagem Akechi Goro, no jogo *Persona 5*, é um tributo avesso ao detetive Akechi Kogoro de Ranpo. Esta reinterpretação surpreende ao revelar o detetive não como herói, mas como antagonista oculto. Da mesma forma, jovens detetives como Ciel Phantomhive em *Kuroshitsuji* e Edogawa Conan em *Detective Conan* reativam o legado do *Clube dos Meninos Detetives*, criado por Ranpo durante o período da Segunda Guerra Mundial. Essas figuras, cada qual à sua maneira, mostram como os roteiros imaginativos de Ranpo se entranharam no imaginário cultural japonês, garantindo-lhe o título de “Pai da Ficção Policial Japonesa”.

Essas reinvenções, que atravessam décadas e mídias, testemunham a vitalidade transformadora da obra de Ranpo em uma dança textual que não cessa de se refazer e surpreender. Ler Ranpo é, em si, um ato de ‘*flanar*’ por textos, identidades e tempos em transição. Seu legado é o de um viajante literário que transmuta o conto policial num espelho paradoxal, por meio do qual o Japão pode, ainda que brevemente, contemplar sua face fragmentada e ambivalente.

Poucos estudos em língua portuguesa abordam Ranpo sob a perspectiva da intertextualidade cultural e da memória mediada, tema central deste resumo. Propõe-se aqui oferecer uma introdução concisa à obra e ao legado de Edogawa Ranpo, enfatizando sua importância fundacional na literatura policial japonesa e suas reverberações na cultura popular contemporânea. Como observam Choi e Sakamoto (2021), mídias populares como o cinema possuem grande potência mnemônica, justamente por sua capacidade afetiva e ampla circulação. A eficácia da memória cultural na formação de uma memória coletiva e na consolidação de identidades compartilhadas torna Ranpo não apenas um autor canônico, mas também um mediador simbólico que atravessa formatos, gêneros e épocas.

Assim, compreender Edogawa Ranpo não é apenas revisitar um autor, mas decifrar uma constelação de signos em permanente reconfiguração, que cruza heranças literárias locais e imaginários globais. Sua obra se torna, assim, um espaço vivo de memória afetiva e uma travessia simbólica que nos convida a novas leituras,

mesmo quando pensamos já conhecê-la por inteiro. Hoje, sua presença reverbera em múltiplas plataformas: dos mangás e animes às adaptações cinematográficas e jogos digitais, e continua a inspirar novas gerações de leitores, artistas e pesquisadores. Toda investigação sobre Ranpo revela algo mais do que pistas de um enigma literário: descortina uma cartografia afetiva que conecta modernidade, memória e hibridez.

REFERÊNCIAS

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a modernidade**: o pintor da vida moderna. Tradução de: COELHO, Teixeira. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1996.

BUNGOU STRAY DOGS. Direção: IGARASHI Takuya. Estúdio: Bones. 2016.

CHOI, Yoojin; SAKAMOTO, Rumi. Battleship Island and the Transnational Dynamics of Cultural Memory between South Korea and Japan. **Inter-Asia Cultural Studies** 22 (3): 298–315. 2021. doi:10.1080/14649373.2021.1962092.

DETETIVE CONAN. Direção: KODAMA Kenji. Estúdio: TMS Entertainment. 1996-atual.

EDOGAWA, Ranpo. [Nisen dōka]. **Shin Seinen Magazine**, Tokyo, abr. 1923.

EDOGAWA, Ranpo. **Ranpo kessakusen**. Edição: Kobunsha Bunko . Tóquio: Kobunsha, 2021. ISBN 978-4-334-79256-1.

FERNANDES, Gabriel. **O enigma de Akechi Kogorō: modo de leitura e desafio tradutório na ficção policial de Edogawa Rampo**. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, 2019. DOI: <https://doi.org/10.11606/D.8.2020.tde-21022020-172437>.

HUGHES, Sandra. Edogā-aran-pō and Edogawa Rampo: Repetition,

Reversal, and Rewriting of Poe in Rampo. **The Edgar Allan Poe Review.** Vol 23. Ed. 2. 2022 DOI: 10.5325/edgallpoerev.23.2.0147.

JACOBOWITZ, Seth. **The Edogawa Rampo Reader.** Fukuoka: Kurodahan Press, 2008.

KAWANA, Sari. **Murder Most Modern: Detective Fiction and Japanese Culture.** Minneapolis: University of Minnesota Press. 2008.

KRISTEVA, Julia. **Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art.** New York: Columbia University Press, 1980.

KUROSHITSUJI. Direção: TOSHIYA Shinohara. Estúdio: A-1 Pictures, 2008.

KUROTOKAGE. Black Lizard. Directed by Kinji Fukasaku. Japan: Shochiku, 1968. Film, 86 min.

MANKO, A; KUKSA, S. **Peculiarities of Edogawa Rampo's Literature in the Context of His National Identity.** State Educational Institution "Secondary School 24 g. Minsk". 2013.

RHEE, Jooyeon. A Distorting Mirror of Modernity: Kim Naesöng, Edogawa Rampo, and Detective Fiction in Colonial Korea. **Research Center for Korean Studies**, Kyushu University. 2019. DOI: <https://doi.org/10.15017/2544141>.

SAITO, Satoru. **Detective Fiction and the Rise of the Japanese Novel, 1880-1930.** Harvard University Asia Center, 2012.

SAKAI, Cécile. **Nihon no taishū bungaku (1900-1980).** Tradução de: Asahina, K. Heibonsha, 1997.

CAPÍTULO 7

Do ritmo ao reconhecimento: o fenômeno das *webnovels* chinesas

Lucas de Souza Sartori

Luís Antônio Francisco de Souza

Do ritmo ao reconhecimento: o fenômeno das *webnovels* chinesas

Lucas de Souza Sartori¹
Luís Antônio Francisco de Souza²

As *webnovels* chinesas (*wǎngluò xiǎoshuō*), compreendidas como narrativas literárias digitalmente seriadas, configuram um formato popular de literatura que emergiu na virada do milênio na China, inicialmente difundido em fóruns amadores de leitores e escritores, e posteriormente consolidado em plataformas digitais especializadas. Voltadas prioritariamente ao público adolescente e jovem adulto, essas narrativas distinguem-se por sua intensa serialização, caracterizada por atualizações quase diárias, tramas extensas e estruturas narrativas fundamentadas na repetição de tropos consolidados e familiares ao leitor, tais como *cultivation* e *rebirth*.

O surgimento e desenvolvimento dessas narrativas relacionam-se diretamente ao acelerado crescimento da internet na China, bem como aos investimentos estatais em modernização tecnológica e cultura digital. As *webnovels* passaram a ocupar um papel central na indústria criativa chinesa, alinhando-se a políticas estatais de fortalecimento do *soft power* nacional, inseridas em uma estratégia mais ampla de globalização da produção cultural local e de inserção dos conteúdos chineses em fluxos globais de consumo simbólico.

¹ Graduando em Ciências Sociais pela Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista (Unesp). lucassouzasartori2@gmail.com

² Doutor em Sociologia. Professor na Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista (Unesp). luis.af.souza@unesp.br

Esse contexto de desenvolvimento resultou em um fenômeno literário, social e econômico que redefine os modos tradicionais de produção, circulação e legitimação da literatura na era digital. Dessa forma, os romances online chineses articulam elementos estéticos, institucionais e tecnológicos em uma nova ecologia cultural. Essa configuração cultural emergiu no contexto chinês a partir do final da década de 1990 e início dos anos 2000, inicialmente por meio de fóruns online, como o *Rongshuxia*, lançado em 1997 e reconhecido como um dos primeiros espaços de difusão de literatura digital na China. Posteriormente, consolidou-se em plataformas comerciais especializadas, destacando-se a *Qidian*, criada em 2002, e a *Jinjiang Literature City*, fundada em 2003, inicialmente voltada para produção literária feminina e homoafetiva.

A partir de 2005, o avanço da internet banda larga e a popularização dos dispositivos móveis permitiram que essas plataformas fossem incorporadas a conglomerados tecnológicos, como a China Literature Limited, subsidiária da Tencent. Na década seguinte, elas se consolidaram como peças centrais na política estatal de fomento às indústrias culturais criativas, articulando modernização tecnológica, circulação global e fortalecimento do soft power chinês. A institucionalização desse ecossistema literário digital reflete um processo vinculado às transformações da infraestrutura digital do país e à estratégia governamental de internacionalização cultural.

Nessa conjuntura, a literatura digital deixa de ser mera mercadoria de entretenimento e converte-se em instrumento estratégico de projeção simbólica, integração econômica e reorganização das hierarquias culturais no sistema internacional. Conforme ressaltam Hockx (2015) e Ouyang (2021), as *webnovels* desafiam dicotomias tradicionais entre arte e entretenimento, criação e mercado, distanciando-se de formatos digitais clássicos, como *fanfictions* e *e-books*. As *fanfictions* caracterizam-se pela apropriação afetiva de universos ficcionais preexistentes e pela circulação autogerida entre pares, sem estruturas formais de visibilidade ou monetização direta. Por outro lado, os *e-books* replicam modelos editoriais tradicionais adaptados ao meio digital, ofertando produtos fechados e pautados

na lógica da compra unitária. As *webnovels*, entretanto, configuram um regime aberto de serialização sustentado por feedback constante dos leitores, ranqueamento algorítmico e monetização progressiva via micropagamentos.

Esses elementos interagem diretamente com o sistema editorial das plataformas. O sistema editorial dessas plataformas também combina curadoria algorítmica com contratos flexíveis que são baseados em desempenho, instituindo assim ciclos de visibilidade e valorização simbólica pautados na responsividade e na repetição de tropos narrativos tidos como consagrados.

A partir dessa compreensão das *webnovels* chinesas como um fenômeno multifacetado, este estudo exploratório propõe investigar como elas instauram novos modos de consagração e produção cultural, reconfigurando os mecanismos tradicionais de legitimidade literária. Observa-se que a autoria adquire um caráter performativo, com a consagração mediada por algoritmos e o valor literário calculado por métricas de engajamento, uma dinâmica que se distancia dos processos clássicos do campo literário. Diferentemente de *e-books* e *fanfictions* ocidentais, as *webnovels* operam em um circuito institucionalizado e digitalizado que conecta produção textual, monetização, dados de consumo e ranqueamento, delineando um novo regime de visibilidade e valor simbólico. Ouyang (2021) corrobora essa visão, ao enfatizar o papel do autor como escritor, curador de conteúdo e operador de dados, submetido a pressões que podem, inclusive, apontar para a precarização do trabalho cultural, conforme analisado por Duffy (2018) e Zuboff (2019) em sua crítica ao capitalismo de vigilância.

TROPOS E ENGENHARIA NARRATIVA

No cerne da intrincada lógica estrutural das *webnovels* chinesas encontra-se a serialização intensiva, um traço distintivo que as diferencia substancialmente de outros formatos narrativos populares no cenário midiático asiático, como os *manhua* (quadrinhos chineses),

manhwa (quadrinhos coreanos) ou mesmo as produções seriadas televisivas chinesas. Enquanto estes últimos, por sua natureza e modelos de produção tradicionais, geralmente seguem estruturas episódicas mais rígidas e delineadas por roteiros fechados, as *webnovels* operam sob uma perspectiva radicalmente distinta: uma lógica de atualização aberta, inherentemente flexível e profundamente responsiva. A estrutura narrativa dessas obras é, de fato, moldada e remoldada em tempo real, impulsionada por um processo dinâmico, pela constante interação com o público leitor e pelas métricas de desempenho fornecidas pelas plataformas digitais. Essa flexibilidade intrínseca, não apenas permite que os arcos narrativos se prolonguem ou se modifiquem de forma tida como orgânica, mas também que se ajustem e respondam diretamente à recepção e ao engajamento dos leitores.

Essa singularidade que é fundamental das *webnovels* reside, portanto, não apenas na frequência quase que vertiginosa de suas atualizações (que, por si só, já demandam uma produtividade autoral constante, quase sempre diária exaustivamente), mas na complexa combinação de seus elementos constituintes: como a modularidade narrativa, a responsividade algorítmica e a performatividade autoral. É precisamente essa fusão que as consolida como um regime literário próprio e multifacetado dentro da ecologia cultural digital contemporânea, um espaço onde as fronteiras entre a criação, o consumo e o feedback são constantemente renegociados e também redefinidos pelos valores produzidos.

Nesse exigente contexto de produção e consumo, que demanda tanto a produtividade quanto uma profunda conexão com o leitor, a emergência dos chamados operadores narrativos estabilizadores torna-se particularmente relevante para a sustentação do modelo. Estes podem ser compreendidos como tropos temáticos recorrentes que funcionam como pilares estruturais, incumbidos não apenas de organizar a progressão da trama de modo a fidelizar o leitor, mas também de otimizar o seu engajamento contínuo. A familiaridade prévia do público com essas estruturas narrativas preexistentes parece minimizar a curva de aprendizado para o novo conteúdo, facilitando, assim, uma imersão mais imediata e profunda na obra.

Dentre os exemplos frequentes destacam-se gêneros como *cultivation* (abrangendo *xianxia* e *xuanhuan*, com suas jornadas de aprimoramento espiritual e domínio de forças sobrenaturais), *rebirth* (onde personagens renascem para retificar equívocos pretéritos ou para explorar novas oportunidades), *transmigration* (o transporte de uma consciência de um mundo para outro corpo ou dimensão), *system* (narrativas em que um sistema de jogo ou uma inteligência artificial serve de guia para o protagonista em sua jornada) e *quick transmigration* (variações do trope de *transmigration*, frequentemente focadas em múltiplos mundos e missões). Cada um desses tropos, pode-se observar, possui não apenas suas convenções de enredo bem estabelecidas, mas também um vocabulário técnico específico e expectativas de desenvolvimento narrativo que são amplamente reconhecidas e valorizadas pela comunidade de leitores, atuando como códigos de leitura compartilhados.

Como já observado por Yang (2023), tropos como *cultivation*, *system*, *rebirth*, bem como subgêneros como *danmei* (ficção homoafetiva predominantemente escrita por e para mulheres, que explora nuances complexas de relacionamento e identidade) e *xuanhuan* (fantasia com elementos orientais e estruturas próprias de poder espiritual e filosófico), operam como dispositivos moduladores essenciais para a experiência de leitura. Eles não apenas organizam o fluxo narrativo de maneira eficiente, mas, crucialmente, otimizam o tempo de retenção do leitor na plataforma, um fator que é vital para este tipo de modelo de negócios. Sociologicamente, a eficácia e a popularidade dessas fórmulas narrativas podem ser compreendidas à luz da teoria do consumo cultural juvenil e dos estudos sobre narrativas populares. Tais abordagens parecem indicar, de forma consistente, que estruturas repetitivas e codificadas oferecem ao público leitor um complexo conjunto de benefícios psicológicos e sociais, seja um reconhecimento simbólico imediato, que estabelece um senso de familiaridade e pertencimento; uma segurança interpretativa, que guia a compreensão da trama sem grandes rupturas ou exigências cognitivas excessivas; e uma familiaridade afetiva, que gera conforto e identificação com o universo ficcional e seus personagens.

Essas fórmulas funcionam, assim, como âncoras narrativas. Pois elas são capazes de garantir um engajamento constante e uma experiência de leitura que é, ao mesmo tempo, confortável e também instigante, na medida em que conseguem um equilíbrio estratégico entre a previsibilidade necessária para a fidelização da audiência e as variações narrativas que sustentam a curiosidade e o consumo recorrente. Desse ponto de vista, a repetição, frequentemente e talvez superficialmente criticada como um sinal de empobrecimento narrativo, deve ser, em uma análise mais aprofundada e reflexiva, compreendida não como uma falha inerente, mas como um pacto estético tácito e também como um dispositivo de conforto cultural. Conforme elucidado por teóricos como Genette (1980), ao abordar as estruturas de recorrência em narrativas, e Eco (1994), em suas reflexões sobre o tido prazer da redundância em culturas de massa, essa repetição não é uma limitação criativa, mas uma parte funcional da engenharia subjacente às plataformas digitais, moldando ativamente a experiência do leitor e as estratégias de produção.

As estruturas narrativas das *webnovels* não são meros elementos estéticos; elas são ativamente instrumentalizadas pelas plataformas digitais. Sua integração às métricas de performance e ao circuito de micropagamento por capítulo as transforma em poderosos instrumentos econômicos de retenção e fidelização de audiência, revelando uma simbiose entre arte e mercado. A modularidade da narrativa, ciclos dramáticos e a progressão do protagonista funcionam como mecanismos que articulam, de forma indissociável, a estética literária, a economia da plataforma e a análise de dados de consumo. A própria forma literária dessas obras está intrinsecamente ligada à sua circulação.

Nesse cenário de otimização, as *webnovels* reconfiguram a concepção tradicional de autoria. O autor transcende o criador individual para se tornar um gestor de tropos, um operador de audiência que responde ao feedback em tempo real e um administrador de fluxo textual ajustado às demandas da rede. A criação literária, em sua essência, evolui para um processo co-construído e colaborativo, forjado na interdependência entre autor, algoritmo e comunidade de leitores.

PLATAFORMAS, CONTRATOS E ECONOMIA DA VISIBILIDADE

As plataformas chinesas de web novels, como a *Qidian* e a *Jinjiang Literature City*, operam majoritariamente com um modelo *freemium*. Neste sistema, os primeiros capítulos de uma obra são disponibilizados gratuitamente, servindo como “gancho” para o leitor. Contudo, os capítulos subsequentes requerem pagamento por meio de moedas virtuais, as quais são tipicamente adquiridas com dinheiro real. Essa estrutura de monetização dialoga diretamente com uma lógica editorial singular, fortemente centrada em contratos baseados no desempenho do autor.

Esses contratos estabelecem um vínculo direto e complexo entre a performance de dados e o reconhecimento literário, articulando mercado, métricas e a própria forma narrativa em um regime cultural específico. Autores são continuamente avaliados a partir de diversas métricas, tais como: frequência de atualização, taxa de leitura, tempo médio de leitura por capítulo, e volume de comentários e recomendações. Por exemplo, na *Qidian*, autores iniciantes são classificados como “autores contratados temporários” e devem atingir metas rigorosas de publicação diária e engajamento para progredir para contratos fixos e obter maior visibilidade. O não cumprimento desses parâmetros pode resultar em penalidades significativas, como a perda de destaque nos rankings algorítmicos ou a desmonetização da obra. Em contrapartida, autores bem-sucedidos são recompensados com bônus financeiros, maior promoção na plataforma e, em alguns casos, convites para adaptações audiovisuais ou publicações físicas, o que sublinha a transmidialidade potencial dessas obras.

Essa dinâmica, como discute Steinberg (2019), revela uma racionalidade de plataforma que estrutura a lógica de produção textual em função direta dos dados gerados e das métricas de desempenho. Tal racionalidade, por sua vez, articula-se com o que Zuboff (2019) denomina capitalismo de vigilância, no qual as práticas culturais são incessantemente monitoradas, analisadas e monetizadas em tempo real. Nesse contexto, a visibilidade de uma obra e a própria viabilidade do

autor no sistema dependem intrinsecamente da capacidade de gerar dados rastreáveis e de performar adequadamente dentro dos critérios algorítmicos. O valor simbólico, antes predominantemente atrelado a instituições literárias tradicionais, parece, portanto, deslocar-se para um regime de dados, onde a exposição contínua e o engajamento massivo tornam-se sinônimos de legitimidade e sucesso.

A pressão constante para manter a produtividade na publicação e a responsividade à audiência culmina em uma adaptação contínua do texto aos dados de consumo. Não raro, isso faz com que os autores modifiquem o rumo das histórias com base em enquetes e feedback em tempo real, consolidando uma estética narrativa moldada pela própria plataforma. O ranqueamento algorítmico não é, nesse sentido, um elemento externo à obra; ele se integra e se torna parte da própria lógica de sua produção. A escolha de tropos, a extensão dos capítulos e o tempo entre as publicações são elementos moldados por essa cultura de performance. Como observa Duffy (2018), essa lógica parece deslocar o campo cultural de um paradigma predominantemente focado na avaliação por pares e crítica especializada para um paradigma da visibilidade, em que a capacidade de “ser visto” e de gerar engajamento se converte em valor e autoridade simbólica.

RECEPÇÃO BRASILEIRA E TRADUÇÃO AFETIVA

No cenário brasileiro, a chegada das *webnovels* chinesas ocorre majoritariamente por meio de traduções informais, um processo intrincado coordenado por comunidades de fãs que operam em plataformas digitais como *Discord*, *Telegram*, *Wattpad* e em *sites/blogs* como *Novels BR* e *Novel Mania*. Essas comunidades organizam o processo de tradução de forma colaborativa. Nesses grupos, é comum que os leitores votem em enquetes para decidir quais capítulos serão priorizados na tradução, influenciando diretamente o ritmo e a ordem da publicação. Essa prática molda o percurso de leitura e o próprio processo de mediação textual.

Além de definir prioridades, esses grupos voluntários dividem capítulos para tradução, organizam glossários colaborativos e adaptam termos técnicos da complexa cosmologia chinesa, como *cultivation*, *sect* ou *qi*, para uma linguagem acessível aos leitores brasileiros. São recorrentes, e por vezes intensos, os debates sobre a fidelidade da tradução ou a escolha terminológica para termos que não possuem equivalentes diretos, a exemplo de “*inner core*”. Essas escolhas não são meramente técnicas; elas são inherentemente culturais e políticas, pois afetam de maneira significativa a forma como o universo narrativo é compreendido, apropriado e ressignificado no contexto local. Tais dinâmicas reforçam o caráter participativo e afetivo do processo de recepção e mediação textual, instaurando formas alternativas de reconhecimento simbólico e engajamento coletivo que se afastam substancialmente das lógicas editoriais tradicionais.

Essa recepção ativa transcende a simples interação com os textos; os leitores tornam-se participantes cruciais na própria mediação simbólica das obras. Eles comentam, recomendam, votam em enquetes e, inclusive, exercem pressão sobre os tradutores por atualizações constantes. No contexto brasileiro, esse processo de mediação participativa parece redefinir não apenas os canais de circulação, mas também as formas de autoria e de legitimidade literária. O reconhecimento da obra e do tradutor, nesse ecossistema, passa a ocorrer dentro de uma lógica predominantemente coletiva e relacional. A autoridade do tradutor voluntário se mescla à do leitor-curador, e as escolhas linguísticas e narrativas são moldadas pelo engajamento afetivo e pela resposta direta da comunidade.

Assim, emerge um novo regime de valor que, de certo modo, escapa aos circuitos tradicionais de crítica e validação institucional. Esse regime cede lugar a formas de consagração baseadas na responsividade, na performance interativa e na reconfiguração do habitus literário local. A fidelização do público é construída, nesse ambiente, sobre bases afetivas e coletivas, onde a legitimidade simbólica é estabelecida e mantida internamente ao grupo, em contraste com a mediação editorial formal. Como observa Hockx (2015), essas práticas configuram uma ecologia literária distintiva, que, conforme a

teoria de Bourdieu (1996) sugere, desloca as fronteiras do campo literário tradicional. Em vez da consagração institucional mediada por editoras, crítica especializada ou prêmios, o reconhecimento simbólico passa a florescer em circuitos informais organizados por comunidades digitais. A tradução amadora, a circulação interlíngüística e a curadoria coletiva operam, portanto, como formas alternativas de mediação simbólica, reorganizando a produção, a circulação e a recepção e evidenciando a capacidade dessas narrativas de reconfigurar o consumo cultural juvenil em um arranjo apoiado na responsividade, na afetividade e na visibilidade algorítmica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As *webnovels* chinesas emergem como um fenômeno de notável complexidade, desestabilizando as fronteiras clássicas do campo literário ao instaurar um regime narrativo e simbólico intrinsecamente vinculado à serialização contínua, à mediação algorítmica e à cultura participativa. Nesse cenário, a autoria assume um caráter performático; o valor literário torna-se relacional e dinâmico; e a legitimidade da obra é, em grande parte, indexada à sua visibilidade e ao engajamento que gera. Mais que mera literatura digital, essa forma de produção simbólica se revela profundamente imbricada nas estruturas do capitalismo de plataforma, exigindo da sociologia da cultura uma escuta atenta para as suas reconfigurações.

Este estudo, com seu caráter exploratório, propôs um mapeamento conceitual inicial para o debate incipiente sobre o tema em língua portuguesa. Sem pretender encerrar a discussão, buscou-se oferecer uma interpretação sociológica, evidenciando como elas instauram novas formas de consagração e desafiam dicotomias tradicionais na sociologia da cultura e da literatura. A análise aqui apresentada indica um grandes possibilidades para futuras investigações, incluindo comparações com outras formas de literatura digital e estudos aprofundados das dinâmicas internas das plataformas, consolidando este fenômeno como ainda em seu início fora do contexto chinês.

REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte**: gênese e estrutura do campo literário. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- DUFFY, Brooke E. **(Not) Getting Paid to Do What You Love**: Gender, Social Media, and Aspirational Work. New Haven: Yale University Press, 2018.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- GENETTE, Gérard. **Narrative discourse**: an essay in method. Translated by Jane E. Lewin. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1980.
- HOCKX, Michel. **Internet literature in China**. New York: Columbia University Press, 2015.
- OUYANG, Wen-Bin. **The politics of online literature in China**. New York: Routledge, 2021.
- STEINBERG, Marc. **The platform economy**: how Japan transformed the consumer internet. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019.
- YANG, Guobin. The Internet and the Chinese media system. In: RAWNSLEY, Ming-Yeh T.; MA, Yiben; RAWNSLEY, Gary D. (Org.). **Routledge Handbook of Chinese Media**. 2. ed. New York: Routledge, 2023. p. 119-130.
- ZUBOFF, Shoshana. **The age of surveillance capitalism**: the fight for a human future at the new frontier of power. New York: PublicAffairs, 2019.

CAPÍTULO 8

A beleza que dói, machuca e mata: entre o ficcional e o factual nas narrativas do belo

Fernanda S. C. Faria Kistemann

Marco Aurélio Reis

A beleza que dói, machuca e mata: entre o ficcional e o factual nas narrativas do belo

Fernanda Sevarolli Creston Faria Kistemann¹

Marco Aurélio Reis²

A beleza e a vaidade são padrões sugeridos pelo mudo dentro das culturas desde a Antiguidade e seguem estruturas rígidas, principalmente em se tratando do mundo feminino. Os parâmetros seguidos há milênios e modificados a cada época e cultura são perseguidos por mulheres e homens ao redor do globo. Tais parâmetros suscitam as mais estapafúrdias manifestações em busca da fonte da juventude e da beleza eterna. Muitos desses padrões são oriundos do continente europeu e marcados pela ideia de branquitude, roupas e produtos que, muitas vezes, fazem mal a quem os utiliza.

Apesar dos avanços da ciência, isso ainda ocorre, apesar de parecer uma aberração em plena pós-modernidade. Mas é nessa questão sensível que queremos tocar. Nossa estudo busca demonstrar que não somente a ficção traz traços sombrios em sua composição. As narrativas ficcionais são um reflexo de uma realidade muito mais complexa ligada à trama social.

O estudo com narrativas visa compreender muitos campos do saber importantes para as ciências de um modo geral. Compreender o que lemos e contamos é uma parte essencial para o ser humano;

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: fernandasevarolli@gmail.com

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF. E-mail: marco.reis@ufjf.br.

ser este que conta e vive de histórias. Portanto, ao compreender uma narrativa e saber interpretá-la se torna uma parte crucial da consciência humana. Pensando na consequência da leitura como parte do ser humano em desenvolvimento, temos empreendido esforços para também aplicar os conhecimentos sobre a narrativa e seus efeitos na luta contra a desinformação e na contribuição para a formação leitora do indivíduo. Na cultura global, a leitura se faz não somente pelas letras, mas pela leitura de mundo que o indivíduo faz (Freire, 1987, 2018). Esta leitura de mundo engloba as formas que o ser humano vê o outro, sendo este outro o responsável também pelo modo como vai ser visto. A forma como vemos o outro está centrada no que foi convencionado chamar de moda. A moda ditada como beleza. Mas antes de existir a moda, a beleza já era ditada por padrões que a seletividade humana criou consciente ou inconscientemente dizendo.

Nesta direção, levamos nosso estudo e a seguir demonstramos ferramentas sobre como observar, compreender e relacionar a ficcionalidade e a factualidade.

UMA PROPOSTA QUE INTERCEDE POR UM OLHAR

Muitos padrões de beleza foram criados a partir de uma branquitude europeia e estão, na maioria das vezes, alicerçados na realeza e resquícios da Idade Média. Um dos ícones de beleza dessa época foi a Rainha Elizabeth I, branca e membro da realeza britânica.

Para cobrir suas imperfeições e disfarçar suas cicatrizes, Elizabeth I recorreu ao uso do ceruse veneziano, um cosmético composto à base de chumbo branco e vinagre. Algo que ela costumeiramente aplicava no rosto e no pescoço. Porém, mal sabia que o chumbo é uma substância que pode levar à perda de cabelo, deterioração da pele e até morte por envenenamento, devido a seu uso prolongado. A maquiagem, que serviria para esconder as imperfeições da monarca, foi responsável por elas ficarem ainda piores. [...] O mercúrio também se fazia presente em seu marcante batom vermelho (Previdelli, *online*, 2025)³.

³ Fonte: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/maquiagem-mortal-substancias-nocivas-presentes-nos-cosmeticos-de-elizabeth-i.phtml>. Acesso: 14 jun. 2025.



FIGURA 1: RETRATO DE 1588 DE ELIZABETH I PARA COMEMORAR A DERROTA DA INVENCÍVEL ARMADA

Fonte: World History (2025).

As palavras de Previdelli (2025) podem ser reconhecidas de forma clara na Figura 1 quando o autor fala sobre o costume da Rainha Elizabeth I em usar muita maquiagem de tom excessivamente branco no rosto para esconder as imperfeições deixadas pela varíola.

Além disso, corroborando com a intertextualidade proposta por Kristeva (1980), temos o conto de fadas Branca de Neve que nos remete à maquiagem da Rainha Elizabeth I e ao costume da beleza pálida e dos lábios vermelhos, que foi adotado por quase todas as moças da Europa como sinônimo de nobreza. Tal comportamento pode ter se refletido nas memórias orais quando as histórias foram coletadas pelos Irmãos Grimm em 1812, quase três séculos após o costume adotado pela referida rainha.

A história de Branca de Neve se inicia com sua mãe sonhando como seria sua filhinha, ainda sem saber que um dia ficaria grávida de

uma menina. Ela estava próxima a uma janela de madeira bem escura, o ébano. A mulher costurava e observava de perto a neve caindo do lado de fora. Ao se distrair com a neve, ela fura o dedo com a agulha e seu sangue pinga na neve. Ela fica admirada e pensa que quer ter uma filhinha branca como a neve, com as bochechas vermelhas como o sangue e os cabelos negros como a madeira de ébano.

Esta é uma referência clara à popularidade da maquiagem da Rainha Elizabeth I e, além do exposto, a comparação que vislumbramos nos faz refletir em aspectos sociais, simbólicos e míticos encontrados no conto, nas estruturas sociais do século em que o conto foi coletado e nas possibilidades audiovisuais que Branca de Neve desperta nas telas da pós-modernidade.

Basta observamos o mito de Narciso (Campbell, 2008) que, desde a Antiguidade traz as marcas da vaidade presentes ainda hoje em mulheres e homens que vaidosos sempre se cuidam mais do que o devido e invejam uns aos outros. No conto, isso fica evidente na personagem da Madrasta que se torna a Bruxa Má.

Quando transferimos o olhar mítico para o conto e depois para a realidade do século XVII, observamos as injúrias sofridas pela Rainha Elizabeth I ao optar por ser a “Rainha Virgem”, como era conhecida, em uma época de patriarcado hiper opressor. Esta opção ocorreu devido a muitas questões e pressões sociais de seu cargo e saúde. O mais importante a ser destacado é que a rainha estava em um cargo de poder e as disputas por seu cargo foram ferrenhas e, por ser mulher, solteira e deter um cargo elevado e deveras importante, ela sofreu toda a espécie de preconceito que poderia ter em sua posição e, ainda, muita disputa por seu cargo por muitos homens desejosos de sua posição em um tempo que não era nada comum uma mulher reinar solteira e virgem (Foucault, 2003).

Caminhando na linha do tempo, chegamos em 2024 e nos deparamos com uma narrativa filmica que rebate os conceitos de beleza e seus padrões quando o etarismo entra cena. A cobrança pela beleza e o descarte da mulher quando sua idade não condiz mais com o simbolismo que dita a juventude com a beleza em prol do lucro.

A atriz Demi Moore viveu na ficcionalidade e na factualidade

essa história. Apesar de o filme ser uma crítica a este tipo de preconceito, ele é latente e a sociedade trata com hipocrisia as mulheres mais velhas e venera a beleza e as “não rugas” das mais jovens, infelizmente. A fonte da juventude é um ápice social e um imaginário (Maffesoli, 1996) cruel que transcende séculos de (não) humanidade, principalmente para mulheres.

Já a narrativa factual desse estudo demonstra apelos de beleza quase desumanos, mas que muitas atrizes, modelos, entre outros, se sujeitam, por mais humilhante que seja, pelo prazer de se mostrarem capazes de suportar (a quase tudo) pela beleza de algumas horas.



FIGURA 2: SZA, MARINA RUY BARBOSA E BRUNA MARQUEZINE

Fonte: G1(2025).

Na Figura 2 temos uma montagem apresentando três casos. O primeiro é da cantora norte americana SZA. Ela vestiu um figurino extremamente apertado e dependia da ajuda de outras pessoas para se movimentar. Esse *look* super desconfortável foi usado no *American Music Awards* de 2025. Já o segundo caso foi o da atriz Marina Ruy Barbosa. Na foto, ela usa um vestido de mais de 15 quinze quilos. O vestido deixou a atriz de braço roxo, inchado e veias salientes e foi usado no Festival de Cannes de 2025. O terceiro caso é o da atriz Bruna Marquezine que está usando um vestido que a deixou

sufocada e a ponto de quase desmaiar no baile Met de 2024. Contudo, segundo a própria atriz, foi ela quem mandou “apertar tudo que dava”. Para não sangrar no evento, ela colocou fita adesiva na perna.

Observe que são casos extremos de usar a moda como uma espécie de arma contra si mesmo e como recurso de autopromoção agressiva numa corrente simbólica de morte interna e externa. São casos assim que colocam a factualidade em cheque e precisam ser analisados e discutidos.

Logo, apresentamos nossa ferramenta de compreensão de objetos narrativos com os objetos escolhidos para análise nesse estudo das narrativas do belo a seguir.

FICHA PARA LEITURA NOVA INVESTIGATIVA CRÍTICA (LNIC)			
DISCRIMINAÇÃO DAS NARRATIVAS E DOS FATOS			
OBJETO	FATO	NARRATIVA	FATO OU FAKE
NMIT – Mito de Narciso Autor (Ano) – Ovídio (2-8 era cristã)	Narciso ama tanto sua beleza (vaidade extrema) que se apaixona por ela espelhada na superfície do lago. Como sua imagem não responde aos seus apelos, o jovem desfia na beira do lago esperando e clamando por seu amor. Fonte: Metamorfoses	MITO	APRENDIZADO
NFACR – Rainha Elizabeth I Autor (Ano): Reimado (1558-1603)	Maquiagem com chumbo e mercurio para deixar a pele do rosto branca e os lábios vermelhos. Fonte: Jornal britânico “The Mirror” e Portal Aventuras da História	FACTUAL	FATO
NOR – Branca de Neve Autor (Ano) – Irmãos Grimm (1812)	Culto à branquitude no inicio do conto (mãe da Branca de Neve); culto ao belo (vaidade extrema) e relação ao mito de Narciso, ou seja, Rainha Mã e sua relação como o espelho Mágico. Fonte: Contos da Infância e do Lar	FICÇÃO	MORAL
NAUD – A substância (filme) Diretora (Ano) – Coralie Fargeot (2024)	Representação audiovisual da realidade na visão de Menezes (2003, p. 94) – Clonagem humana alimentada pela medula do corpo do “original” para manter a beleza do clone, mas que perde o controle, pois o clone se perde no desejo se manter vivo e na direção da vida do original e no anseio de mais beleza e glamour. Para isso, o clone deseja matar ou manter o original “off”. Fonte: Prime Video	FICÇÃO	FAKE
NFACUA – A moda que machuca... Por que tantas famosas vestem looks desconfortáveis Autor (Ano): GI (2025)	Atrizes usam roupas de luxo pesadas ou super apertadas para se parecerem mais belas e magras, mesmo sofrendo dores, escoriações ou problemas de saúde em prol de uma beleza ilusória. Fonte: Portal GI	FACTUAL	FATO

FIGURA 3: FICHA PARA LEITURA NOVA

INVESTIGATIVA CRÍTICA (LNIC)⁴

Fonte: Elaborada pela autora (2025).

A partir da Figura 3, escandimos as narrativas de diferentes segmentos para demonstrar como a comparação por intertextualidade, a partir da visão de Kristeva (1980) principalmente, dá o suporte

⁴ Disponibilizamos um QR code no final do estudo com as imagens do trabalho em tamanho maior para melhor visualização e possíveis complementações.

social capaz de encontrar reflexos possíveis que corroboram a tese de que o ficcional tem bases sólidas no factual.

A narrativa mítica com o mito de Narciso fazia um alerta aos habitantes da Antiguidade sobre o perigo da vaidade e suas armadilhas. É uma demonstração do culto ao belo com ressalvas à reflexão sobre o olhar sobre si e sobre o outro. Os mitos como herança e arquétipos na visão de Jung nos fazem refletir sobre o outro e, no caso de Narciso, ou adotamos a visão narcísica de apodrecer-se em si ou reconhecer-se no outro. Ambas as ponderações são possíveis na visão arquetípicas, mas não coadunam entre si.

Esse arquétipo vai refletir as visões factuais da reportagem sobre a moda. Quando as atrizes, modelos, entre outros, se corrompem, se machucam, elas assumem arquétipos narcísicos de se olharem no lago e apodrecerem na margem. Mas nem todos são assim. Alguns enxergam seu reflexo no lago e conseguem distinguir o reflexo do lago da vida normal que podem ter. Conseguem se ver refletidos no outro, apoiam-se no outro, ajudam seus pares ou pedem ajuda.

Séculos separam o mito (ficcional) do caso de modelos, atrizes, atores, pessoas comuns, etc. (factual), mas o fato continua sendo uma informação de aprendizado que precisa ser disseminada evitando a desinformação do culto à beleza exacerbada disfarçada de vaidade e cuidados com o corpo.

Já o caso da Rainha Elizabeth I, que utilizou uma maquiagem que ajudou a acelerar o processo de corrosão de sua pele e de sua saúde, é uma situação que precisa de cuidado na análise e na compreensão, mas isso não impede o debate. Naquela época, ela não tinha como saber o dano que aqueles produtos causavam a sua saúde. Portanto, ela e outras pessoas foram vítimas da situação, o que hoje não é uma possibilidade dada a profusão de informação que temos a nosso favor. O conto da Branca de Neve e o filme A Substância levantam bandeiras que podemos considerar em nossos dias.

Ligados os três objetos, observamos que um deslizou para as páginas dos livros infantis e o outro para as telonas dos cinemas (Figueiredo, 2010). Mas ambos trazem mensagens contra o preconceito e a favor da sororidade. Amar o outro não importando a cor

de sua pele, sua idade, sua escolha sexual, seu gênero, etc. é uma demonstração de respeito, de amor. Além do uso da maquiagem e os cuidados com aparência, falar de preconceito contra cor e idade são possibilidades que as narrativas expostas também suscitam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ferramenta LNIC⁵, criada a partir dos estudos sobre ficcionalidade e factualidade, elucida de forma consistente as informações de cada narrativa nos dando com exatidão o que precisamos compreender sobre cada uma delas no âmbito da informação e desinformação: (1) Mito de Narciso - Narrativa mítica: aprendizado – informação; (2) Rainha Elizabeth I – Narrativa factual: fato – informação; (3) Branca de Neve – Narrativa original ficcional: moral – informação; (4) A substância – Narrativa audiovisual ficcional: fake – desinformação; (5) A moda que machuca – Narrativa factual: fato – informação

Podemos, então, resumir a LNIC analisada da seguinte forma:

FICHA PARA LEITURA NOVA INVESTIGATIVA CRÍTICA (LNIC)			
OBJETO	NARRATIVA	FATO OU FAKE	
Narrativa Mítica Mito de Narciso (Vaidade, reflexo do ego) (Arquétipo) Ovídio (2-8 era cristã)	FICÇÃO VAIDADE CORROSIVA	FATO	
Narrativa Factual Rainha Elizabeth I - Reinado (1558-1603)	FACTUAL MAQUIAGEM VENENOSA	FATO	
Narrativa ficcional Branca de Neve (Arquétipo, culto à branquitude europeia) Irmãos Grimm (1812) DEVE SER COMBATIDO – DESINFORMAÇÃO	FICÇÃO BRANCO BELO PRECONCEITO	FAKE	
Narrativa audiovisual A substância (filme) - Coralie Fargeat (2024) DEVE SER COMBATIDO – DESINFORMAÇÃO	FICÇÃO ETARISMO	FAKE	
Narrativa midiática A moda que machuca... Por que tantas famosas vestem looks desconfortáveis G1 (2025) - DEVE SER COMBATIDO - DESINFORMAÇÃO	FACTUAL MODA PREDATÓRIA	FAKE	

FIGURA 4: RESUMO DA FICHA PARA LEITURA NOVA INVESTIGATIVA CRÍTICA (LNIC)
Fonte: Elaborada pela autora (2025).

⁵ Ferramenta criada em 2024 para análise intertextual exclusiva para nossas pesquisas.

Com os dados analisados previamente e com o estudo dos objetos, chegamos à conclusão de que a narrativa mítica através do arquétipo de Narciso corrobora com a visão de que a vaidade existe e pode coexistir com moda e cuidados pessoais, mas não de forma exacerbada a ponto de ser um problema na vida das pessoas. Assim como foi para Narciso e como foi demonstrado na realidade na reportagem apresentada, se a vaidade persiste e se torna um problema, ela corrói, machuca e pode até matar.

Ainda há que se considerar o problema do preconceito, do etarrismo e de outras mazelas alimentadas pela sociedade, principalmente na sociedade ainda patriarcal em que vivemos. Tais mazelas, em muitos casos, tem afastado mulheres e criado uma cisão entre elas. Isso fica evidente na história factual da Rainha Elizabeth I, na história da Branca de Neve e no filme *A Substância*, nas quais as mulheres se afastam ao invés de se apoiarem por um bem comum.

Fechamos nosso estudo demonstrando que a relação entre ficcionalidade e factualidade é uma possibilidade de pesquisa capaz de motivar leituras outras no campo pedagógico criando uma motivação para alunos que estão se afastando da leitura. O Brasil é um país de não leitores e nossa pesquisa está preocupada com esta realidade ao criar a LNIC. Estamos aprimorando esta ferramenta a cada dia e queremos levá-la para escolas e aplicá-la ao maior número de jovens possível para criar um laço de motivação à leitura e luta contra à desinformação.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. 2.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

FIGUEIREDO, Vera L. F. de. **Narrativas migrantes**: literatura, roteiro e cinema. Rio de Janeiro: 7Letras, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Tradução: Mauro Gonçalves. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. reimpr. São Paulo: Paz e Terra, 2018. Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KRISTEVA, Julia. *Word, Dialogue and Novel*. In: ROUDIEZ, Leon S. (Ed.). **Desire in Language**: A Semiotic Approach to Literature and Art. Translated by Thomas Gora, Alice Jardine, and Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1980. p. 64–91.

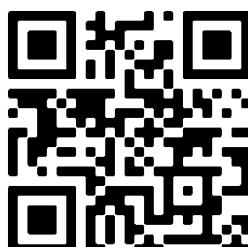
LOURENÇO, Marina. A moda que machuca: Por que tantas famosas vestem looks desconfortáveis. **G1**, 28/05/2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/moda-e-beleza/noticia/2025/05/28/a-modas-que-machuca-por-que-tantas-famosas-vestem-looks-desconfortaveis.ghml>. Acesso em: 30 jun. 2025.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Tradução de Bertha Halpern Gurovitz. 2^a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

PREVIDELLI, Fabio. Maquiagem mortal: As substâncias nocivas presentes nos cosméticos de Elizabeth I. **Aventuras na História**, 12/06/2022. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/maquiagem-mortal-substancias-nocivas-presentes-nos-cosmeticos-de-elizabeth-i.phtml>. Acesso em: 30 jun. 2025.

APÊNDICE

A seguir, QR CODE com imagens da pesquisa em tamanho maior e alguns complementos que enriquecem o estudo.



CAPÍTULO 9

Ecopoéticas no teatro como transformação social e cultural

Sidnei Puziol Junior

Ecopoéticas no teatro como transformação social e cultural

Sidnei Puziol Junior¹

A relação entre humanidade e natureza sempre oscilou entre a harmonia e a exploração. Enquanto em algumas culturas o ambiente natural era reverenciado e integrado à vida cotidiana, em outras ele foi visto como um recurso a ser dominado e extraído. No contexto contemporâneo, em que as crises ecológicas se tornam cada vez mais urgentes, refletir sobre as *ecopoéticas* no teatro como ferramenta de transformação social e cultural torna-se essencial. As *ecopoéticas* propõem um olhar mais sensível para a interação entre corpo e meio ambiente, resgatando narrativas ancestrais que reafirmam a interdependência entre seres humanos e natureza.

Este estudo propõe discutir as *ecopoéticas* no teatro como ferramenta de transformação social e cultural, a partir da articulação entre teoria, práticas pedagógicas e processos criativos vivenciados com crianças, adolescentes e adultos no projeto OFICIAST, realizado pela Prefeitura de Astorga, no Paraná. A proposta se ancora na criação do espetáculo *Sombras e Asas*, inspirado livremente na lenda indígena guarani sobre a origem do fogo, e busca refletir sobre como a construção cênica, ancorada em narrativas míticas, corporeidades simbólicas e elementos naturais, pode provocar deslocamentos na percepção sensível do mundo.

A palavra *ecopoética* deriva da junção dos termos gregos *oikos* (casa, habitat) e *poiesis* (criação, fabricação). Etimologicamente, re-

¹ Mestre em Letras pela Universidade Estadual de Maringá, sidnei_puziol@hotmail.com

mete à ideia de “criação da casa” - ou, em sentido ampliado, de uma estética que constrói e recria modos de habitar o mundo. No campo literário, foi William Rueckert (1978) quem propôs inicialmente o termo como uma forma de poesia capaz de funcionar como “energia renovável”, como resistência ao esgotamento diante do antropocentrismo, ampliando a consciência ecológica por meio da linguagem simbólica. Segundo Rueckert (1978, p. 108), a primeira lei da ecologia – “tudo está conectado a tudo o mais” –, formulada por Barry Commoner e amplamente aceita por ecologistas, exige uma visão capaz de relacionar cada parte, por mais distante ou pequena, a um todo mais amplo. Cada poema, por menor que seja, está inserido em um todo maior.

A partir dessa noção, a *ecocrítica* se consolidou como um campo de análise interdisciplinar que investiga as representações da natureza e das relações ecológicas nas artes. Cheryll Glotfelty define a *ecocrítica* como “o estudo das relações entre literatura e o ambiente físico, feito com uma preocupação explícita com questões ambientais” (Glotfelty, 1996, p. xviii). Embora tenha surgido nos estudos literários, essa abordagem expandiu-se para outras linguagens, incluindo as artes cênicas, como observa Julie Sermon (2021), ao defender que o teatro deve ir além da representação antropocêntrica e abrir-se para outras formas de presença e escuta - materiais, não humanas, paisagísticas.

A relação entre corpo, mito e meio ambiente, nesse contexto, assume então um papel central na presente pesquisa. Em sua obra *O Homem e o Mundo Natural* (1988), Keith Thomas nos mostra como a relação ocidental com a natureza passou por grandes transformações entre os séculos XVI e XVIII. Inicialmente, predominava uma visão fortemente antropocêntrica: acreditava-se que o mundo havia sido criado para o uso exclusivo dos seres humanos, e os demais seres vivos só tinham valor se servissem a esse propósito. No entanto, com o avanço da urbanização, começou a surgir uma nova sensibilidade. Em sua obra, Thomas destaca que, já no final do século XVII, o próprio princípio antropocêntrico começou a ruir. Essa mudança de mentalidade foi uma das grandes

revoluções do pensamento moderno ocidental, ainda pouco reconhecida pelos historiadores. Ao mesmo tempo, a natureza antes vista como selvagem, inútil e perigosa, passou a ser admirada por seu valor estético e espiritual (Thomas, 1988).

Entretanto, mesmo com esse despertar, a relação com a natureza continuou marcada por uma contradição central: de um lado, o aumento do bem estar humano; do outro, a exploração crescente dos animais não-humanos. Essa ambiguidade continua presente até hoje. Mesmo quando se tenta preservar o que é “selvagem” e “natural”, o faz-se a partir de uma lógica de separação: natureza e humanidade como esferas distintas.

É nesse ponto que a reflexão de pensadores indígenas como Ailton Krenak surge como contraponto potente. Para Krenak, a própria ideia de “natureza” como algo separado da humanidade é uma invenção equivocada da modernidade ocidental. Como afirma o autor: “Tudo é natureza. O cosmos é natureza. Tudo em que eu consigo pensar é natureza” (Krenak, 2019, p. 44); por isso, “a ideia de nós, os humanos, nos descolarmos da Terra, vivendo numa abstração civilizatória, é absurda [...], suprime a diversidade, nega a pluralidade das formas de vida, de existência e de hábitos” (Krenak, 2019, p. 50). O rompimento da humanidade com esse pertencimento original é uma ameaça à própria continuidade da vida. Em sua visão, não somos observadores externos da vida: nós somos a natureza. Separar o “humano” do “rio”, da “montanha” ou da “floresta” é o que permite sua destruição, porque transforma o mundo em objeto.

Ao aplicar essas perspectivas ao campo da pedagogia teatral, percebemos que as *ecopoéticas* em cena não apenas estimulam a criação estética, mas mobilizam uma escuta sensível do mundo, promovendo experiências que atravessam os limites da arte e se projetam sobre a vida. A criação teatral torna-se, assim, um dispositivo simbólico de reconexão entre corpo e natureza, capaz de resgatar saberes ancestrais e fomentar a transformação social e cultural dos sujeitos envolvidos.

ECOPOÉTICAS NO TEATRO

Conforme discutido anteriormente, a *ecocrítica* surgiu como uma abordagem que relaciona arte, natureza e ética ambiental. Embora tenha se originado na literatura, seus princípios logo se estenderam a outras expressões artísticas. No teatro, especialmente nas últimas décadas, essa perspectiva vem ganhando destaque à medida que se intensificam os debates sobre o papel da arte frente às urgências climáticas, culturais e sociais. Julie Sermon (2021, p. 28) argumenta que o teatro precisa promover uma “mudança de paradigma” que ultrapasse a centralidade do humano como motor da ação cênica e abrir espaço para a escuta de outras presenças - não humanas, materiais, atmosféricas e paisagísticas. Para a autora, o teatro pode se tornar um lugar privilegiado para o exercício da imaginação ecológica, instaurando formas simbólicas que reorganizem nossa sensibilidade em relação ao mundo (Sermon, 2021, p. 44).

Sendo assim, nas artes da cena, as práticas *ecopoéticas* atuam como agentes da transformação social e cultural, incorporando narrativas que ressaltam a interdependência entre humanos, animais não-humanos e o meio ambiente. Essa compreensão se alinha à concepção de corpo como ecossistema, defendida por Celso Sánchez (2011), para quem o corpo humano é uma rede viva de trocas materiais e simbólicas, afetivas e sensoriais. Como destacam Melchioretto e Nogueira (2019), ao discutirem a corporeidade na educação ambiental, “o corpo pode ser visto como um ecossistema que mantém seu equilíbrio dinâmico interno [...] por meio de trocas de matéria e energia com o meio em que se relaciona” (Sánchez, 2011, apud Melchioretto; Nogueira, 2019, p. 98). Essa perspectiva reforça a ideia de que o corpo do performer não é apenas um instrumento de expressão artística, mas é também um lugar de escuta, um campo de sensações, fronteira entre o eu e o mundo. É neste corpo sensível onde as práticas pedagógicas voltadas à sensibilização ecológica encontram um terreno fértil.

Um exemplo significativo dessa abordagem é a dança *Butô*, criada no Japão do pós-guerra por Tatsumi Hijikata, Kazuo Ohno e

Yoko Ashikawa. O *Butô* propõe um corpo em metamorfose contínua, capaz de tornar-se vento, terra, raiz, animal, silêncio ou decomposição. Como aponta Puziol Junior (2024, p.22), o butô emerge de um “processo de desconstrução e destruição do corpo, para que ele se reconstrua novamente por meio da dança”, revelando uma corporeidade expandida, sensível às infinitas possibilidades do ser. Essa poética corporal reafirma a ideia de que o corpo não está separado da natureza, mas é parte indissociável dela – um corpo-ambiente em constante transformação, permeado por gestos, ecos e afetos que atravessam e ressignificam a presença.

Dessa forma, as *ecopoéticas* no teatro, apoiadas nos princípios da *ecocrítica* e na compreensão sensível do corpo como ecossistema, propõem uma reconfiguração das práticas de criação e de formação. Elas convidam o teatro a ir além da arte da representação, instaurando um espaço de vivência, de reconexão simbólica e de resistência ecológica que atravessa a cena e se projetam na vida.

EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA E ECOPERFORMATIVIDADE NO PROJETO OFICIAST

A articulação entre teoria e prática é fundamental para compreender como as *ecopoéticas* podem se materializar no contexto da criação cênica, especialmente no campo da formação teatral. Foi nesse horizonte que se desenvolveu o projeto OFICIAST, vinculado à Prefeitura de Astorga, no estado do Paraná, com turmas compostas por crianças, adolescentes e adultos em diferentes estágios de iniciação artística. Embora esta pesquisa não se dedique diretamente à descrição detalhada do processo de criação do espetáculo *Sombras e Asas*, opta-se por citar fragmentos dessa experiência como forma de ilustrar a potência simbólica, formativa e ecológica do trabalho cênico realizado. A proposta surgiu do desejo de proporcionar, por meio da prática teatral, uma vivência poética e sensível que estimulasse o corpo, a imaginação e a escuta ambiental.



FIGURA 1: ELENCO REUNIDO – “CRIANÇAS-PÁSSAROS” E HUMANOS

Fonte: Acervo pessoal (2024).

A base narrativa do espetáculo *Sombras e Asas* foi inspirada na lenda guarani conhecida como *O roubou do fogo*, registrada por Daniel Munduruku (2005). O mito conta que, em tempos antigos, o fogo era um privilégio exclusivo dos urubus. Essas aves tinham conseguido retirar brasas da fogueira do Sol, cuidando delas com zelo, e só elas tinham o privilégio de cozinar seus alimentos, enquanto os demais seres da floresta - humanos e animais - ainda comiam cru. O fogo, portanto, era um tesouro guardado e controlado, inacessível aos demais.

Diante disso, o herói Nhanderequeí, do povo Apopocúva, decide arquitetar um plano para roubar o fogo dos urubus. Fingindo-se de morto durante três dias, ele consegue enganar os guardiões e,

com a ajuda dos animais da floresta, provoca uma distração para tomar posse das brasas. No entanto, durante a confusão, quase todo o fogo se apaga - exceto por uma única brasa, escondida na boca do pequeno sapo *Curucu*. Graças a essa fagulha, o herói consegue reacender o fogo e ensinar ao seu povo os segredos para conservá-lo.

Esse mito, embora celebre a astúcia e a conquista do fogo pelos humanos, carrega também contradições que podem ser discutidas sob a ótica da *ecocritica* e *ecopoética*. Como aponta Mindlin (2002), o fogo nos mitos indígenas não é apenas um elemento físico: ele é carregado de significados simbólicos, culturais e espirituais. É um elemento que marca o início da cultura, mas também implica responsabilidade, pois inaugura uma relação nova com a transformação da matéria e como poder de alterar a ordem natural (Mindlin, 2002, p. 160-162).

Se, por um lado, o mito representa a capacidade humana de aprender, agir em coletivo e manipular as forças naturais, por outro, também explicita um gesto de ruptura: os humanos retiram o fogo de seu guardião original e o tornam propriedade exclusiva. Urubus e outros animais, incomodados com a fumaça e o cheiro das brasas, acabam abrindo mão do fogo, que permanece desde então com os humanos.

No espetáculo *Sombras e Asas*, decidimos repensar esse gesto simbólico. Ao invés de manter a estrutura tradicional do mito - onde os humanos tomam o fogo e os animais se afastam - optamos por uma ressignificação da narrativa, buscando construir uma cena em que o fogo não fosse apropriado, mas compartilhado. Humanos e animais não-humanos permanecem juntos em torno do fogo, que simboliza não o domínio, mas o vínculo, a potência transformadora e a possibilidade de equilíbrio entre as espécies.

Essa escolha se alinha aos princípios da *ecocritica* e da *ecopoética*, pois questiona o paradigma antropocêntrico da apropriação e propõe uma ética da coexistência e do cuidado. Como afirma Lévi-Strauss, o fogo representa a transição entre natureza e cultura, entre o cru e o cozido (Lévi-Strauss, 1970, apud Mindlin, 2002, p. 151). Ao invés de reforçar a hierarquia entre humanos e não-humanos, a

montagem buscou a possibilidade de uma relação horizontal, onde o fogo - enquanto símbolo do saber, de transformação e de memória ancestral - se torna um bem comum, sustentado pelo coletivo; propondo assim uma nova imaginação simbólica das relações entre seres humanos e o mundo (Sermon, 2021).



FIGURA 2: “CRIANÇAS-PÁSSAROS” PROTEGENDO O PERSONAGEM “URUBU REI” DA CHUVA

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Dessa maneira, durante o processo, os alunos vivenciaram esse deslocamento simbólico em seus próprios corpos. O fogo deixou de ser apenas um objeto a ser dominado, e passou a ser vivido como energia vital, como gesto, como dança, como luz que se acende en-

tre *Sombras e Asas*. Durante os ensaios, observei como os alunos, de modo geral, reagiam à ideia de que os urubus eram os guardiões do fogo. Seus olhares se tornavam mais atentos à imagem essas aves – muitas vezes marginalizadas ou associadas à morte ou sujeira – e começavam a percebê-las de forma mais sensível, como criaturas misteriosas, poéticas, portadoras de um saber ancestral.

A partir disso, a prática teatral, guiada pela teoria da *ecopoética*, acendeu nos corpos uma nova sensibilidade que ultrapassa os palcos e reverbera no cotidiano, nas formas de se relacionar com o mundo, de sentir o tempo, de existir entre os outros seres.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou refletir sobre a articulação entre *ecocrítica*, *ecopoética* e práticas cênicas, a partir da experiência desenvolvida no projeto OFICIAST. Através da criação coletiva do espetáculo *Sombras e Asas*, inspirado livremente na lenda guarani da origem do fogo, foi possível mobilizar diferentes gerações em um processo formativo, artístico e simbólico que ressignificou a relação entre corpo, natureza e cultura.

Em um momento histórico marcado por colapsos ambientais, desigualdades sociais e distanciamento entre os seres humanos e o planeta, a arte assume um papel urgente. Como reforça Boal (1979, p. 124), o teatro é, por natureza, um ensaio da realidade e da revolução. Ele oferece um espaço onde a ação e a reflexão se encontram, permitindo não apenas representar o mundo, mas também transformá-lo.

As práticas *ecopoéticas* no teatro, ancoradas na escuta do corpo, no simbolismo de elementos naturais e na criação coletiva, constituem ferramentas importantes de formação e educação ambiental. Sermon (2021, p. 44) aponta que a cena pode instaurar uma “imaginação ecológica” capaz de reconfigurar afetos, sensibilidades e formas de habitar o mundo.

O impacto social do projeto indica que o teatro pode ultrapassar seus limites estéticos e atuar como catalisador de experiências

transformadoras, especialmente para aqueles que estão em cena. O envolvimento de crianças, adolescentes e adultos em um processo coletivo de escuta, criação e investigação cênica abriu espaço para outras formas de conhecimento, baseadas na oralidade, no corpo e na ancestralidade dos mitos. Em vez de reforçar a ideia do humano como centro do mundo, o trabalho propôs uma convivência simbiótica com outros seres e elementos. Mais do que enriquecer processos criativos, essas abordagens abrem espaço para que os sujeitos, de todas as idades, se tornem mais atentos, mais sensíveis, mais conectados com a Terra que habitam. Ao viver o teatro como floresta, como mito, chama e palavra, algo neles se transforma.

REFERÊNCIAS

- BOAL, Augusto. Teatro do oprimido e outras poéticas políticas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979. p. 124.
- GLOTFELTY, Cheryll; FROMM, Harold (org.). **The ecocriticism reader: landmarks in literary ecology**. Athens: University of Georgia Press, 1996.
- KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. p. 45.
- MELCHIORETTO, Cássia Regina Graciotto; NOGUEIRA, Christiano. Corporeidade e educação ambiental: algumas aproximações. **Divers@! Revista Eletrônica Interdisciplinar**, Matinhos, v. 12, n. 2, p. 94–104, jul./dez. 2019. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/diver/article/view/69645>. Acesso em: 7 jun. 2025
- MINDLIN, Betty. O fogo e a chama dos mitos. **Estudos Avançados**, v. 16, n. 44, p. 149–169, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/gdnJjXXFqZRQ8zgMmMGY7jh/?lang=pt>. Acesso em: 7 jul. 2025.
- MUNDURUKU, Daniel. **Contos indígenas brasileiros**. São Paulo: Global, 2005.

PUZIOL JUNIOR, Sidnei. **ECOS DA DANÇA BUTÔ: corpo-poéticas-natureza.** 2024. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2024.

RUECKERT, William. Literature and Ecology: An Experiment in Eco-criticism. In: GLOTFELTY, Cheryll; FROMM, Harold (org.). **The Eco-criticism Reader: Landmarks in Literary Ecology.** Athens: University of Georgia Press, 1996 [original de 1978]. p. 105–123.

SERMON, Julie. Teatro e ecologia: mudança de escalas ou de paradigma? **Móin-Móin** - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Florianópolis, v. 2, n. 25, p. 24–49, 2021. DOI: 10.5965/2595034702252021024. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/21420>. Acesso em: 10 jun. 2025.

THOMAS, Keith. **O homem e o mundo natural: mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais (1500 – 1800).** Tradução João Roberto Martins Filho. São Paulo: Editora Schwarez, 1988 [1983]

CAPÍTULO 10

O pop como ferramenta política: um estudo de caso de estratégias de mobilização contra o PL 1904

Marcia Daniela Pianaro Valenga
Myrian Regina Del Vecchio de Lima

O pop como ferramenta política: um estudo de caso de estratégias de mobilização contra o PL 1904

Marcia Daniela Pianaro Valenga¹

Myrian Regina Del Vecchio de Lima²

Jenkins (2009) identificou como consumidores aplicam conhecimentos e habilidades desenvolvidas por conta da cultura pop no ativismo político. O emprego de estratégias ligadas à cultura pop foi utilizado, por exemplo, durante o movimento #EleNão em 2018, contra a candidatura de Jair Bolsonaro à presidência do Brasil (Moreira e Alves, 2020), e após o assassinato de George Floyd nos Estados Unidos em 2020 (Alves, 2023).

Alves (2023) observa que a cultura pop fornece referências compartilhadas e acessíveis que os membros de fandoms, ou seja, grupo de fãs de determinado produto ou artista, utilizam para estruturar suas mensagens e expressar demandas. Nesse contexto, os fãs têm explorado cada vez mais os recursos para mobilizar e engajar pautas de relevância pública, social, cultural e política. O engajamento promovido por esses grupos está relacionado a formas de

¹ Jornalista. Mestranda em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) na linha de pesquisa em Comunicação e Cultura. Integrante do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura Ciber - Click. Bolsista CAPES/DS. E-mail: valengadaniela@gmail.com

² Jornalista. Doutora em Meio Ambiente e Desenvolvimento pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), com pós-doutoramento em Jornalismo Digital pela Université de Lyon (França). Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura Ciber - Click. Email: myriandel@gmail.com

conexão e articulação que extrapolam as instituições formais e possibilitem reflexões críticas sobre a cultura, a sociedade e a política em suas múltiplas dimensões (Alves, 2023).

Em 2024, o Projeto de Lei 1904 propôs equiparar o aborto acima de 22 semanas ao crime de homicídio, inclusive em casos de violência sexual, e mobilizou intenso debate online e atos nas ruas por coletivos feministas (Silva, Melo e Guimarães, 2024).

A partir desse cenário, a pesquisa busca compreender de que forma a cultura pop foi acionada e impactou as mobilizações contrárias ao PL 1904, por meio de um estudo de caso de postagens do perfil no Instagram @nempresanemmorta, organização integrante da campanha Criança Não é Mãe, da ação ‘Fandoms Contra a PL 1904’ no X (antigo Twitter) e uma análise de registros fotográficos de atos presenciais, em junho de 2024.

O estudo de caso foi escolhido porque a pesquisa parte de um caso delimitado que teve grande destaque midiático e é representativo (Martino, 2018) de uma realidade em que debates políticos e sociais ocorrem tanto no ambiente online, como em atos nas ruas.

Para contextualizar o caso, o texto inicia com a explicação do que é o Projeto de Lei 1904/2024 e como se deram os debates. Em seguida, explora as estratégias utilizadas pela ‘Nem Presa Nem Morta’ no Instagram, pela campanha ‘Fandoms Contra a PL 1904’ no X e nos atos realizados nas ruas. A partir desses debates, são apresentadas as considerações finais.

PL 1904

No Brasil, o procedimento do aborto é considerado crime conforme o Código Penal, mas não é criminalizado quando a gravidez é resultante de violência sexual ou representa risco à vida da gestante (Brasil, 1940). Desde 2012, por determinação do Supremo Tribunal Federal (STF), também não é considerado crime quando o feto é anencéfalo (Brasil, 2012).

De autoria do deputado federal Sóstenes Cavalcante, do Partido

Liberal (PL) do Rio de Janeiro, o Projeto de Lei 1904/2024, apresentado em 17 de março de 2024, propôs alterar o Código Penal ao adicionar a mesma punição do crime de homicídio simples, previsto no art. 121 simples do código, quando o aborto é realizado acima de 22 semanas. O PL propõe as adições ao art. 124, que trata sobre provocar autoaberto ou consentir para que terceiro aplique o aborto sob o próprio corpo; ao art. 125, que trata sobre provocar o aborto sem consentimento da gestante; ao art. 126, quando o aborto é provocado com consentimento da gestante; e ao art. 128, que traz que o aborto não é punido quando resultado de violência sexual (Brasil, 2025). Ou seja, o PL propõe que a pena de homicídio simples seja aplicada mesmo em casos resultantes de estupro.

Após ser protocolado na Câmara em 17 de maio, no dia 4 de junho foi apresentado o requerimento que solicitava a votação em regime de urgência do PL, ou seja, sem passar pelas comissões temáticas. No dia 10 do mesmo mês, Arthur Lira, do partido Progressistas (PP) de Alagoas, então presidente da Câmara, colocou o PL na pauta da semana. Dois dias depois, o requerimento de urgência foi aprovado em uma votação que durou 25 segundos. No dia 17, após as repercussões negativas na opinião pública, o presidente da Câmara adiou a apreciação do PL para o segundo semestre, sem votação até o momento (Santini et al., 2025).

Debates sobre o PL 1904 ocorreram nas principais plataformas utilizadas pelos brasileiros. Em grupos no WhatsApp e Telegram, durante junho de 2024, majoritariamente predominaram mensagens que argumentavam “em defesa da vida desde a concepção” e contrárias ao aborto. No TikTok, durante o mês de junho, em 290 vídeos sobre aborto, 53% eram contrários ao projeto, 30% a favor e 17% sem posicionamento explícito. No Facebook, entre 11 de maio e 30 de junho de 2024, 9,9 mil publicações mencionaram o aborto, gerando 615 mil interações, concentradas majoritariamente em páginas conservadoras. Já o Instagram, no mesmo período, foi a plataforma que mais registrou manifestações contrárias ao PL 1904, sendo mapeadas 6,9 mil publicações, com mais de 23 milhões de interações (Santini et al., 2025).

A partir das mobilizações nas redes sociais, movimentos feministas organizaram manifestações nas ruas em cidades como São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba, Salvador, Brasília, entre outras (O Globo, 2024).

CAMPANHA CRIANÇA NÃO É MÃE NO INSTAGRAM

Criada em 2022, a campanha ‘Criança Não É Mãe’ se descreve como “uma luta da sociedade brasileira para que nenhuma criança seja obrigada a seguir com uma gestação” (Criança Não é Mãe, 2025). Integrada por 23 organizações que atuam em defesa dos direitos humanos, a primeira atuação registrada da campanha foi para barrar a votação do Projeto de Lei 478/2007, conhecido como Estatuto do Nascituro, na Comissão dos Direitos da Mulher da Câmara dos Deputados, em dezembro de 2022 (Criança Não é Mãe, 2025).

Contra o PL 1904, a campanha mobilizou mais de 340 mil e-mails enviados às lideranças da Câmara Federal pedindo que o requerimento de urgência do projeto não fosse votado (Criança Não é Mãe, 2025).

Como a campanha ‘Criança Não é Mãe’ não possui perfis em redes sociais, somente um site institucional, para esta pesquisa, optou-se por analisar o perfil da organização integrante ‘Nem Presa Nem Morta’. Criada em 2018, em razão de uma audiência pública que discutiria a desriminalização da interrupção da gravidez voluntária da gravidez até a 12^a semana no Supremo Tribunal Federal (STF) e atualmente constituída como organização da sociedade civil, ‘Nem Presa Nem Morta’ atua na monitoria e incidência sobre o debate público em torno da desriminalização do aborto e contra ataques aos casos em que o procedimento já é legalizado no Brasil (Carvalho, 2023).

Em junho de 2024, há 65 postagens no perfil da ‘Nem Presa Nem Morta’ (@nempresanemmorta), sendo tanto originárias do próprio perfil, como colaborações aceitas de outras organizações. Desses, 58 citam o PL 1904, 23 são vídeos, 21 são cards únicos e 21 são carrosséis.

Entre os vídeos, destaca-se a colaboração com influencers, como Anaterra Oliveira³ e Kawany Tamoyos⁴, e repercussão de posicionamentos de artistas, como Titi Muller⁵ e Luana Piovani⁶. Terra (2021, p.27) define influência digital como a “capacidade que um agente tem de convencer, impactar, ter um poder sobre, ainda que seja de apenas influir em uma decisão, ter autoridade” e Karhawi (2017) destaca que para além de influenciar os consumos das pessoas, essas pessoas têm poder de colocar discussões em circulação. Nesse caso, a repercussão de falas de artistas, que também ocupam um local de influência, e as parcerias com influenciadores, foram modos de introduzir o PL 1904 ao debate público, além de informar sobre o que o projeto representaria.

Em relação às postagens de cards únicos, é possível observar que o uso de linguagem própria das plataformas digitais é empregado em conteúdos informativos, que mesclam elementos gráficos e textos. Uma das últimas postagens do mês, que não cita especificamente o PL 1904, utiliza uma cena do filme *Divertida Mente*⁷, que estava em alta no período.



FIGURA 1: CARDS PUBLICADOS PELO PERFIL ‘NEM PRESA NEM MORTA’ NO INSTAGRAM. Fonte: As autoras (2025).

³ Disponível em: <https://www.instagram.com/anaterra.oli/reel/C8N29m_J7Pe/>. Acesso em 5 jul. 2025.

⁴ Disponível em: <<https://www.instagram.com/vulgokakaw/reel/C8cu5gBuCjl/>>. Acesso em 5 jul. 2025.

⁵ Disponível em: <<https://www.instagram.com/nempresanemmorta/reel/C8FmjPQv7Vc/>>. Acesso em 5 jul. 2025.

⁶ Disponível em: <<https://www.instagram.com/nempresanemmorta/reel/C8F2SljveOc/>>. Acesso em 5 jul. 2025.

⁷ Filme de animação da Pixar lançado em 2024 que explora as emoções humanas.

FANDOMS CONTRA A PL 1904

O X, anteriormente Twitter, destaca-se como uma plataforma de difusão rápida de informações, de discussões políticas e por pautar o debate público (Rossetto, Carreiro, Almada, 2013 *apud*. Martins et al., 2024). Durante as discussões do PL 1904, não foi diferente. Debates sobre o projeto de lei ocorreram em grande volume na rede social, tendo perfis ligados à cultura pop como protagonistas. Entre os dias 10 e 14 de junho, perfis relacionados a fandoms de cantoras pop, de K-Pop e da cultura pop foram responsáveis por 13,1% das interações relacionadas ao PL 1904 no X (FGV ECMI, 2024).

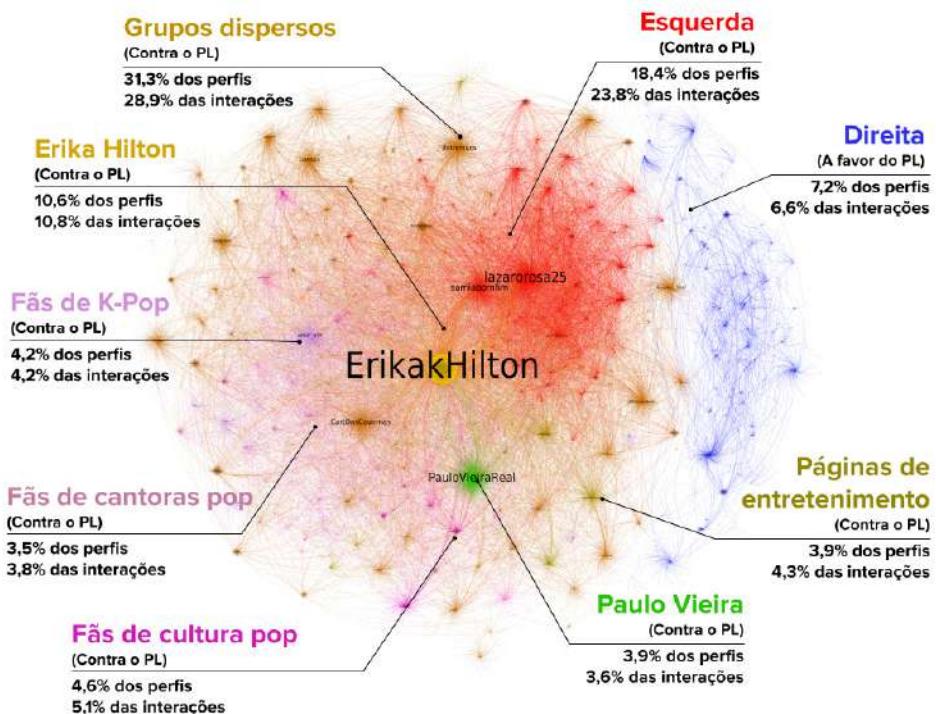


FIGURA 2: MAPA DE INTERAÇÕES SOBRE O PL 1904/2024 NO X ENTRE 10 DE JUNHO ATÉ AS 12H DE 14 DE JUNHO DE 2024.

Fonte: FGV ECMI (2025).

Além de engajarem no compartilhamento das mensagens “criança não é mãe” e “estuprador não é pai”, esses perfis atenderam a um chamado da deputada federal Erika Hilton, do Partido Socialismo e Liberdade (Psol) de São Paulo, e aderiram a campanha “Fandoms contra a PL 1904”. A mobilização dos fãs-clubes teve início em 10 de junho, quando diversas contas ligadas a cultura pop compartilharam uma mensagem em que alertavam para os riscos que o PL 1904 representava aos direitos de meninas e mulheres, além de direcionarem para a assinatura da campanha Criança Não é Mãe (Martins et al., 2024).

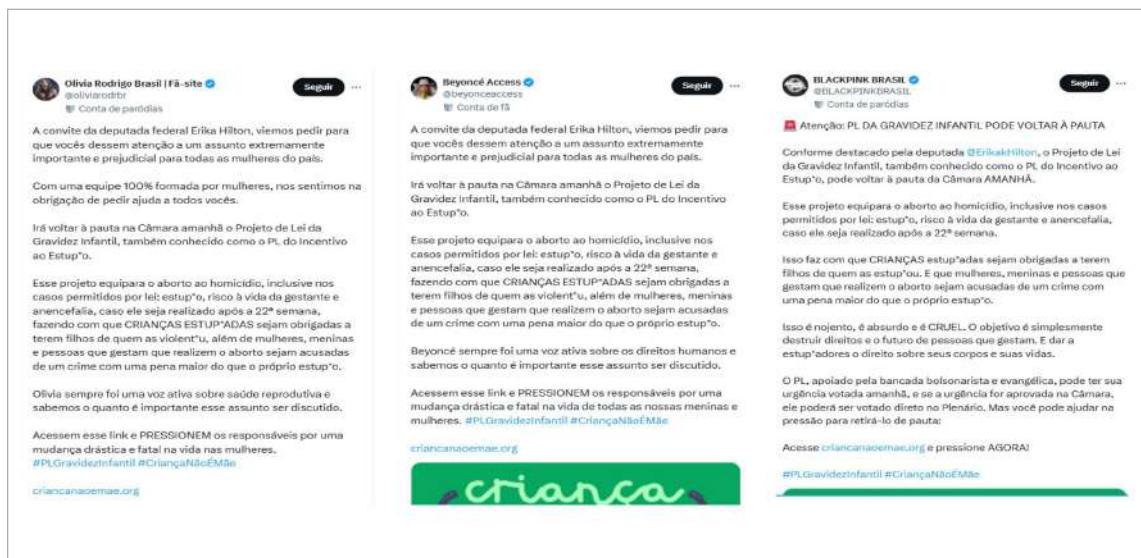


FIGURA 3: PUBLICAÇÕES DE FANDOMS CONTRA O PL 1904/2024.

Fonte: as autoras (2025).

Nas primeiras publicações, o nome da campanha “Fandoms contra a PL 1904” não era utilizado, sendo uma nomenclatura que surgiu de forma orgânica a partir das movimentações. Conforme Jenkins (2009), os fandoms são os primeiros grupos a se apropriarem de tecnologias e conhecem muito bem as dinâmicas que ocorrem no ambiente online. A aplicação de técnicas comuns para

lançamentos, votações e premiações em que artistas estão envolvidos, fez com que as movimentações dos fandoms evidenciassem o PL 1904 no debate público, colocando tanto o nome da campanha, como as mensagens “criança não é mãe” e “estuprador não é pai”, nos assuntos mais comentados do X, além da imprensa ter repercutido a campanha (Martins *et al.*, 2024).

‘O CONTO DA AIA’ COMO SÍMBOLO NAS RUAS

Para a análise dos atos presenciais foram considerados duas bases de imagens de acesso gratuito e público: a Foto Agência, da Empresa Brasil de Comunicação (EBC), e o flickr da Mídia Ninja, que se define como uma “rede de comunicação livre que busca novas formas de produção e distribuição de informação a partir da tecnologia e de uma lógica colaborativa de trabalho” (Mídia Ninja, 2025).

A partir da análise das imagens, nota-se que em diferentes cidades do país, mulheres referenciaram o livro (1985) e a série (2017-2025) ‘O Conto da aia’. O romance distópico é descrito como um futuro muito próximo, em que uma catástrofe nuclear tornou um grande número de pessoas estéreis, e ambientalizado em Gilead, onde anteriormente era os Estados Unidos. Na obra, o Estado teocrático e totalitário divide as mulheres em categorias e, entre elas, estão as ‘aias’, mulheres férteis que são tratadas como escravas sexuais, ao terem como única função gerar herdeiros para a classe dominante (Atwood, 2017).

Pelo caráter político da obra, que é ambientalizado em uma realidade em que o controle sobre os corpos que podem gerar é instrumentalizado da forma mais extrema possível, os figurinos clássicos da série, composto por mantos vermelhos e toucas brancas, se tornaram referência em manifestações feministas em diversos países, como Estados Unidos, Espanha, Alemanha, Polônia e Portugal (Sigiliano e Borges, 2018).

O ativismo dos fãs de The Handmaid’s Tale ressalta a relevânc-

cia da leitura crítica e criativa de um conteúdo midiático. Nesse sentido, os temas abordados nos arcos narrativos da série estimulam a reflexão dos telespectadores ávidos. Os fãs, mesmo que indiretamente, traçam um paralelo entre o universo ficcional da série do Hulu e a contemporaneidade, refletindo sobre os direitos das mulheres e a igualdade de gênero. Essa ponte estabelecida entre a ficção e a realidade propicia a emersão de mobilizações em prol das questões sociopolíticas (Sigiliano e Borges, 2018, p. 119).



FIGURA 4: REFERÊNCIAS AO ‘O CONTO DA AIA’ EM MANIFESTAÇÕES CONTRÁRIAS AO PL 1904. DA ESQUERDA PARA A DIREITA, NA PARTE SUPERIOR: RIO DE JANEIRO (RJ) E BRASÍLIA (DF). NA PARTE INFERIOR: BELO HORIZONTE (MG).

Fonte: (da esquerda para a direita, de cima para baixo): Tomaz Silva/Agência Brasil, Marcelo Camargo/Agência Brasil e Luiz Rocha/Mídia Ninja.

Em situações que ‘O Conto da Aia’ é acionado por manifestantes, a trama, tanto do livro, como da série, impacta discussões sobre questões culturais, sociais e políticas relacionadas aos direitos das meninas e mulheres (Sigiliano e Borges, 2018). No Brasil, a referê-

cia é utilizada em manifestações, pelo menos, desde 2012, quando o Supremo Tribunal Federal (STF) sediou um debate público sobre a Ação de Descumprimento de Preceito Fundamental (ADPF) 442, que pede a descriminalização total do aborto até a 12^a semana de gestação (Tesser, 2025).

Durante os atos contra o PL 1904, conforme ilustra a Figura 4, manifestantes utilizam vestuários em referência ao figurino da série, como forma de denúncia ao retrocesso que o projeto de lei representa aos direitos reprodutivos. A trama de ‘O conto da Aia’ também foi referenciada em cartaz que destaca a importância da autonomia corporal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nota-se que a mobilização contrária ao Projeto de Lei 1904/2024 contou com intensa participação dos fandoms, parceria com influencers, postagens estratégicas nas redes sociais e atos nas ruas, nos quais houve referências em especial ao livro e série ‘O Conto da Aia’. As alusões à cultura pop mostram-se como capazes de engajar as pessoas e criam um repertório comum que facilita a comunicação de demandas políticas e sociais.

As mobilizações analisadas revelam uma articulação interligada entre diferentes plataformas e formatos de engajamento. Por exemplo, o perfil no Instagram da ‘Nem Presa Nem Morta’ repercutiu a campanha ‘Fandoms Contra o PL 1904’ que ocorreu no X, e compartilhou fotos e vídeos dos atos que ocorreram nas ruas. Além disso, os fandoms no X mobilizaram assinaturas na campanha ‘Criança Não é Mãe’.

Conforme observado neste estudo, a cultura pop, ao fornecer referências compartilhadas e acessíveis, desempenhou um papel central na articulação de estratégias contra o PL 1904. Como resultado das mobilizações, o projeto de lei não foi votado até o momento na Câmara dos Deputados. Por mais um momento, a apropriação

da cultura pop foi utilizada como ferramenta de engajamento político, o que indica a importância de compreender as práticas culturais dos fandoms e das comunidades digitais como espaços políticos.

REFERÊNCIAS

ATWOOD, Margaret. **O conto da Aia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

ALVES, Felipe. Fã-ativismo e o engajamento dos fandoms em eventos de protestos. **Cadernos Cajuína**, v. 8, n. 3, 2023. Disponível em: <https://v3.cadernoscajuina.pro.br/index.php/revista/article/view/105>. Acesso em 5 jul. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n. 1904, de 17 de maio de 2024**. Acrescenta dispositivos ao Código Penal para criminalizar o aborto legal em caso de gestação acima de 22 semanas. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2434493>. Acesso em: 8 jul. 2025.

BRASIL. Decreto-Lei n. 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. **Diário Oficial da União**: seção 1, p. 23941, 31 dez. 1940. Atualizado até 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em: 8 jul. 2025.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental n. 54, Distrito Federal. Relator: Ministro Marco Aurélio. Julgado em: 12 abr. 2012. Publicado em: **Diário da Justiça Eletrônico**, Brasília, DF, n. 80, p. 5–6, 27 abr. 2012. Disponível em: <https://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=AC&docID=735122>. Acesso em: 8 jul. 2025.

CARVALHO, Jess. **Nem presa nem morta completa cinco anos de campanha pela legalização do aborto**. 28 fev. 2025. Disponível em: <https://catarinas.info/nem-presa-nem-mort-a-completa-cinco-anos-de-campanha-pela-legalizacao-do-aborto/>. Acesso em: 8 jul. 2025.

CRIANÇA NÃO É MÃE. Criança não é mãe. 2025. Disponível em: <https://criancanaoemae.org.br/#block-42499>. Acesso em: 7 jul. 2025.

FGV ECMI. **Em mobilização progressista nas redes, grupos feministas, LBGTQIA+, celebridades, fandoms e parlamentares montam frente de reação ao avanço do PL 1904/24.** Disponível em: <https://midiademocracia.fgv.br/estudos/em-mobilizacao-progressista-nas-redes-grupos-feministas-lbgtqia-celebridades-fandoms-e>. Acesso em 4 jul. 2025.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** 2^a edição. São Paulo: Aleph, 2009.

KARHAWI, Issaaf. Influenciadores digitais: conceitos e práticas em discussão. **Communicare**, São Paulo, v.17, edição comemorativa, p.46-61, 2017.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de Pesquisa em Comunicação:** projetos, ideias, práticas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

MARTINS, Guilherme; ACHIVER, Ingrid; LOURENÇO, Nathan; COIMBRA, Mayra Regina. Uma análise do Twitter como ferramenta de mobilização política a partir da tag FANDOMS CONTRA A PL 1904. **Anais eletrônicos** do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Univali, Itajaí-SC, 5-6 set. 2024. Disponível em: <https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/nacional/17/07222024231459669f12236934c.pdf>. Acesso em: 8 jul. 2025.

MÍDIA NINJA. **A Mídia NINJA.** Disponível em: <https://midianinja.org/a-midia-ninja/>. Acesso em: 7 jul. 2025.

MOREIRA, Alena. ALVES, Gabriela Santos. #EleNão: Movimento de mulheres no território digital e as eleições de 2018. In: V Seminário Comunicação e Territorialidades: comunicação, democracia, 2019, Vitória, ES. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/poscomufes/article/view/30631>>.

O Globo. **Atos contra PL do aborto acontecem em Rio, São Paulo, Brasília e pelo menos outras cinco cidades.** Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2024/06/13/atos-contra-pl-que-equipara-aborto-a-homicidio-acontecem-em-diferentes-cidades-do-pais.ghtml>. Acesso em 5 jul. 2025.

SIGILIANO, Daiana. BORGES, Gabriela. **Competência midiática: o ativismo**

dos fãs de The Handmaid's Tale. **Comunicação & Inovação**, v. 19, n. 40, p. 106-122, maio-ago 2018. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/5179. Acesso em 5 jul. 2025.

SILVA, Marcela Munch de Oliveira e. MELO, Milena Rodrigues Carneiro de. GUIMARÃES, Nicoli Gonzaga. Neoconservadorismo e ataque aos direitos reprodutivos e sexuais. In: II Seminário Temático do Práxis Itinerante e I Simpósio Internacional Práxis Itinerante: Juventudes e Diversidades, 2024, Londrina, PR. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <https://anais.uel.br/portal/index.php/praxis/article/view/4281>. Acesso em 5 abr. 2025.

SANTINI, R. Marie; SALLES, Débora. MATTOS, Bruno. BELIN, Luciane L. MELLO, Danielle. FERREIRA, Fernando. GRAEL, Felipe. CIODARO, Thiago. MEDEIROS, Stéphanie G., BASTOS, Renata S. HADDAD, João G. SILVA, Daphne. BORGES, Amanda. DAU, Erick, YONESHIGUE, Bernardo. LOUREIRO, Felipe. CARMO, Vitor. MAIA, Felipe. **Relatório de Pesquisa “Proteger nossas crianças”**: PL 1904 protagoniza debate sobre aborto em 2024. Rio de Janeiro: NetLab – Laboratório de Estudos de Internet e Redes Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). 28 de maio de 2025. Disponível em: <<https://netlab.eco.ufrj.br/post/proteger-nossas-crian%C3%A7as-pl-1904-protagoniza-debate-sobre-aborto-em-2024>>. Acesso em 8. jul. 2025.

TERRA, Carolina Frazon. **Marcas influenciadoras digitais**: como transformar organizações em produtoras de conteúdo digital. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2021.

TESSER, Tabata Pastore. **5 vezes que O Conto da Aia virou pauta no Brasil**. 17 abr. 2025. Disponível em: <https://catarinas.info/5-vezes-que-o-conto-da-aia-virou-pauta-no-brasil/>. Acesso em: 8 jul. 2025.

CAPÍTULO 11

Estereótipos racistas e as primeiras representações de personagens negros nos quadrinhos brasileiros

Gabriel Henrique Camacho Pansera
Maureen Schaefer França

Estereótipos racistas e as primeiras representações de personagens negros nos quadrinhos brasileiros

Gabriel Henrique Camacho Pansera ¹

Maureen Schaefer França ²

A discussão racial tem ganhado destaque na mídia e nas análises sociais no Brasil, país cuja maioria de sua população considera-se preta ou parda. Apesar disso, a desigualdade racial persists, evidenciada pelas dificuldades da população negra expostas em índices socioeconômicos como renda, emprego e educação.

Raça não é um conceito estático e hermético, uma vez que seus sentidos são históricos e relacionais. Mas pelo menos desde o século XVI, no contexto do capitalismo mercantil e das práticas colonialistas, a categoria raça foi conectada ao ato de estabelecer classificações entre seres humanos a partir de fenótipos (Almeida, 2019). Nesta perspectiva, antes do sistema colonial, povos africanos se identificavam ou se diferenciavam por questões culturais, religiosas e geográficas, e não pela cor da pele (von Hunty, 2024).

O racismo tem como base a crença de que qualidades morais, psicológicas, intelectuais, culturais e comportamentos de um certo

¹ Tecnólogo em Design Gráfico pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: gabrielhcp@gmail.com

² Doutora em Tecnologia e Sociedade (2021, PPGTE-UTFPR), Mestre em Tecnologia (2011, PPGTE-UTFPR). E-mail: maureen.orientacao@gmail.com

grupo são determinadas por suas características físicas ou biológicas – utilizadas para “justificar” hierarquizações raciais (Munanga, 2004). Há séculos, os estereótipos racistas têm desempenhado um papel essencial na construção de narrativas que marginalizam pessoas negras. Ainda no período colonial, narrativas desumanizadoras foram criadas para fundamentar a escravidão e a exploração de povos africanos e de seus descendentes. Durante o século XIX, representações racistas foram materializadas por meio de caricaturas, de personagens de entretenimento e de histórias em quadrinhos, reforçando hierarquizações e a segregação racial (Santana; da Silva; Angelim, 2019).

Dessa forma, através da pesquisa bibliográfica, documental e da análise de quadrinhos, esse artigo pretende explorar representações de pessoas negras nos quadrinhos brasileiros do final do século XIX e das primeiras décadas do século XX, a fim de observar de que forma foram empregados estereótipos nas construções desses personagens, de modo a trazer reflexões sobre aspectos históricos, políticos e sociológicos.

QUADRINHOS E ESTEREÓTIPOS DE PESSOAS NEGRAS

Os quadrinhos, como os conhecemos hoje, resultam de desenvolvimentos na área do humor gráfico e da imprensa de grande circulação, tendo sido transformados ao longo do tempo. É plausível considerar que diversos elementos do humor gráfico, expressos em charges e caricaturas, desempenharam um papel fundamental na simplificação da representação da figura humana e de cenários e objetos. Tais soluções visuais definiram um padrão vigente por muitas décadas, alguns persistindo até os dias atuais (Chinen, 2013).

Will Eisner (2013) pontua que a arte dos quadrinhos simplifica imagens em símbolos reconhecíveis para transmitir ideias rapidamente, o que levaria ao uso frequente de estereótipos. No entanto, tais estereótipos podem ser pejorativos, desumanizando grupos

sociais, entre eles, aqueles inferiorizados pelo machismo e pelo racismo. Stuart Hall (2016) observa que na cultura ocidental, representações com lastro na marcação da diferença racial foram impulsionadas por três momentos históricos: nos séculos XVI, XVII e XVIII com a escravidão de povos da África; no século XIX com as sociedades pós-escravistas e com o neocolonialismo, marcado pela “partilha” e colonização da África entre as potências europeias; e após a Segunda Guerra Mundial, com a imigração de diversos povos para a Europa e a América. No século XIX, com o evolucionismo social, discursos racializados reforçaram a oposição entre brancos, associados à “civilização” e à cultura, e negros, ligados à “selvageria” e à natureza, perpetuando assim estereótipos e uma suposta superioridade racial (Hall, 2016).

Na estereotipagem, há uma conexão entre representação e poder. Esse poder inclui a capacidade de representar alguém ou algo de uma certa maneira dentro de um regime de representação. Portanto, a estereotipagem é um elemento essencial no exercício do poder e da violência simbólica através das práticas representacionais. Pois, estereotipar significa essencializar um grupo social, generalizando-o e reduzindo-o a poucas características simplificadas, fixando a diferença de modo a manter a hierarquia social (Hall, 2016).

Conforme observa Heer (2011), os quadrinhos do século XIX e início do século XX acionaram referências das caricaturas, das quais se originaram parte dos estereótipos raciais. Guerra (2011) relata que inicialmente as revistas em quadrinhos surgiram para serem uma alternativa às charges dos jornais, contando com personagens caricatos e histórias mais completas. Assim, em suas primeiras aparições nos quadrinhos, pessoas negras costumavam ser retratadas de forma limitada, geralmente como coadjuvantes passageiros ou personagens cômicos. Essa abordagem tem raízes nos *minstrel shows*, apresentações nos Estados Unidos do século XIX, em que atores brancos pintavam o rosto de preto (caracterização conhecida como “*blackface*”) para interpretar personagens negros de forma caricatural e pejorativa, reforçando estereótipos de ignorância e preguiça. Heer (2011) expõe que essas representações

rapidamente se espalharam pelo mundo, e consequentemente, para países da América Latina.

No Brasil, no final do século XIX, apoiando-se em estudos supostamente “científicos”, o discurso jornalístico reforçava estereótipos negativos sobre a população negra, associando-a à criminalidade, à preguiça, e à inferioridade moral e intelectual. Essas representações ajudaram a legitimar a marginalização de pessoas negras e a retratar a abolição como uma concessão da branquitude, apagando sua luta histórica negra (Santana; da Silva; Angelim, 2019).

Sendo assim, historicamente a representação de pessoas negras no Brasil enfrenta dois principais problemas: a baixa representatividade, pois apesar de comporem a maioria da população, pessoas negras foram/são pouco representadas proporcionalmente na mídia; e quando estão presentes, geralmente, são retratadas a partir de estereótipos prejudiciais (Chinen, 2019). Desse modo, o racismo se reflete não apenas na ausência de personagens negros, mas também com relação ao modo como eles não são representados, ou seja, como pessoas bonitas, humanizadas, em papéis de protagonismo.

OS PRIMEIROS PERSONAGENS NEGROS NOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Considera-se como a primeira história em quadrinhos brasileira *Nhô Quim*, de Angelo Agostini (1843-1910). Em sua estreia, publicada em 30 de janeiro de 1869 na revista *A Vida Fluminense*, aparece **Benedito**, um personagem negro que atua como criado do protagonista. Desse modo, ele é o primeiro personagem negro dos quadrinhos brasileiros, apesar de ter poucas aparições (Figura 1). Contudo, seus traços fisionômicos, mesmo em um período em que a escravidão ainda era vigente, não são exagerados nem se alinham aos estereótipos racistas que se tornariam comuns nos quadrinhos nacionais nos anos seguintes.

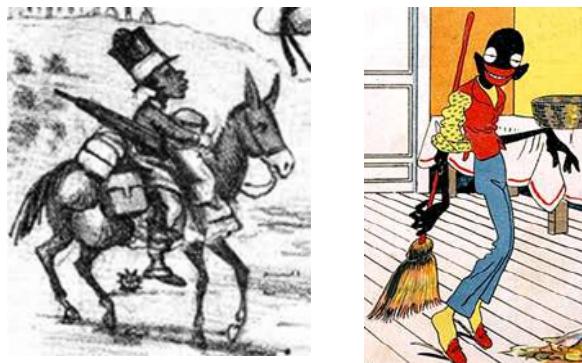


FIGURA 1: BENEDITO (À ESQUERDA) E GIBY (À DIREITA)

Fonte: Chinen (2019); O Tico-Tico (1907).

Lançada em 1905 pela editora *O Malho*, a revista carioca *O Tico-Tico* destacou-se como a primeira publicação brasileira voltada ao público infantil. Circulou por mais de 55 anos, publicando quadinhos nos quais constavam alguns personagens negros. **Giby** (Figura 1), personagem criado para a revista em 1907 pelo artista carioca J. Carlos (1884-1950), era o “criado” da família do protagonista Juquinha. Giby apresentava traços estereotipados e animalizados, como lábios exagerados, olhos saltados, orelhas grandes, corpo esguio e braços desproporcionais. Era cúmplice das travessuras do “menino-patrão”, reforçando papéis subalternizados e cômicos destinados a pessoas negras (Chinen, 2019).



FIGURA 2: BENJAMIN (À ESQUERDA) E LAMPARINA (À DIREITA)

Fonte: O Tico-Tico (1925); O Tico-Tico (1930).

Na mesma revista, em 1915, foi veiculado o personagem **Benjamin** (Figura 2), menino negro e parceiro subserviente das aventuras de *Chiquinho*. Benjamin foi criado por Luís Loureiro (1889-1981), inspirado em um empregado seu, e atuava como o serviçal da casa de Chiquinho. Benjamin foi representado, por vezes, a partir de estereótipos, ao protagonizar situações cômicas baseadas em sua suposta ignorância e falta de modos. Ao longo de mais de 40 anos, o personagem sofreu alterações em seu desenho, sendo retratado por diversos artistas, porém suas características estereotipadas foram mantidas (Chinen, 2019).

Em 1924, J. Carlos cria a personagem **Lamparina** (Figura 2) para *O Tico-Tico*, uma das representações mais depreciativas de pessoas negras nos quadrinhos brasileiros. Menina negra que morava no morro, foi representada com aparência simiesca, proporções semelhantes às de um chimpanzé e roupas rústicas típicas de estereótipos coloniais. A personagem reiterou padrões “humorísticos” da época, trazidos do cinema e de desenhos animados. Além de grotesca fisicamente, Lamparina era retratada como intelectualmente limitada, gerando humor por suas trapalhadas. A série incluía outros personagens negros, representados de forma igualmente estereotipada (Chinen, 2019).

O caricaturista cearense Luiz Sá (1907-1979) inventou em 1930 o trio *Reco-reco, Bolão e Azeitona*, uma das séries mais populares d'*O Tico-Tico*. Além de **Azeitona** (Figura 3), único personagem negro do trio, ele também criou outros personagens de pele escura, como **Gogô**, um menino com olhos e lábios exagerados, semelhante ao personagem Mickey Mouse, e **Maria Fumaça** (Figura 3), uma empregada doméstica retratada de forma estereotipada, que ganhou destaque na revista *Cirandinha* nos anos 1950. Novamente, o humor dessas criações explorava a ingenuidade e a ignorância dos personagens, além de representá-los de forma animalizada (Chinen, 2019).



FIGURA 3: AZEITONA (À ESQUERDA), MARIA FUMAÇA (CENTRO) E JIBIMBA (À DIREITA)

Fonte: Rocco (2018); Rocco (2019).

Conforme relata Rocco (2019), o artista Nino Borges (1897-?) também teve quadrinhos publicados na revista *O Tico-Tico* a partir de 1934, nos quais criou o garotinho negro **Jibimba** (Figura 3), como companhia dos protagonistas Jojóca e Rabicó. Jibimba era colorido em tinta preta, e contava com grandes círculos ao redor dos olhos e da boca. Tais características animalescas assimilaram-no ao personagem Rabicó, que era o cãozinho de estimação do garoto Jojóca.

O cartunista Belmonte (1896-1947) foi um dos primeiros artistas a ilustrar personagens infantis criados por Monteiro Lobato entre 1929 e 1937, o que o estimulou a criar personagens autorais (Junior, 2017; Rocco, 2017). Em 1935, Belmonte criou Paulino e **Albina** para a *Gazeta Infantil*. Paulino era um menino branco, enquanto Albina (Figura 4), uma menina negra, era representada como uma silhueta com pequenas áreas brancas para os lábios e os olhos (Chinen, 2019). Conforme observa o quadrinista Rocco (2017), Belmonte buscou retratar personagens negros como carregadores ou empregados domésticos, geralmente malvestidos e em condições claramente inferiores às dos brancos. Sendo assim, mesmo sendo filho de mãe negra, Belmonte reiterou visões racistas, tensionando perspectivas essencialistas.



FIGURA 4: ALBINA (À ESQUERDA) E ZÉ PRETINHO (À DIREITA)

Fonte: Rocco (2017); *O Tico-Tico* (1939).

A revista *O Tico-Tico* ainda apresentou **Zé Pretinho** (Figura 4), de autoria desconhecida, na edição de setembro de 1939. Seus traços também eram estereotipados (pele colorida com tinta preta, lábios vermelhos avantajados e olhos saltados), além da história mencionar sua patroa, que reiterava seu papel de subalternidade, assimilando-se assim aos demais personagens negros retratados naquela época (Chinen, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de confrontos e processos de sensibilização e de conscientização acerca das opressões raciais é possível que artistas revejam suas práticas, pois são responsáveis pelo material que colocam em circulação. Uma vez que não há neutralidade na prática do desenho, eles podem agir para ou reiterar, ou questionar desigualdade sociais.

A partir dos personagens citados nesse artigo, além de outros tantos existentes também em obras estrangeiras, é possível inferir que, historicamente, foram moldadas convenções estilísticas na forma de representar personagens negros: carecas, pele colorida em tinta totalmente preta (mesmo em publicações em que não havia limitação cromática nas impressões), lábios inflados coloridos num vermelho intenso, olhos esbugalhados, resultando numa aparência simiesca.

A linguagem do humor gráfico dos quadrinhos (sobretudo aqueles voltados ao público infantil, conforme listados nesse arti-

go), que tende à caricatura e simplificação de figuras humanas, travestiu de “humor” representações preconceituosas. Ainda nos dias atuais, em diversos casos são feitas relativizações, alegando que as obras não tiveram intenções racistas, que estão refletindo apenas os costumes da época. Em contrapartida, algumas obras têm sido adaptadas para corrigir representações preconceituosas.

Em resumo, infere-se que de modo geral, a maneira como as pessoas negras foram representadas nos quadrinhos brasileiros durante o século XIX e nas primeiras décadas do século XX, lastreada em resquícios de uma sociedade escravocrata, contribuiu para a manutenção de estereótipos negativos, preservando hierarquizações raciais e naturalizando opressões. Sendo assim, refletir sobre modos de representações de personagens nas mídias é fundamental para promovermos narrativas mais responsáveis, complexas e inclusivas, a fim de subverter estereótipos e possibilitar concepções de mundo mais justas e diversas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, S. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019.
- CHINEN, N. **O negro nos quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2019.
- CHINEN, N. **O papel do negro e o negro no papel: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros**. 2013. 282 p. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. Tradução: Leandro Luigi. 3. ed. São Paulo: Devir, 2013.
- GUERRA, F. V. **Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)**. 2011. 243 f. Dissertação (Mestrado em História) - Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de História,

Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

HALL, S. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO: Apicuri, 2016.

HEER, J. Racism as a Stylistic Choice and other Notes. **The Comics Journal**, Seattle, 2011. Disponível em: <https://www.tcj.com/racism-as-a-stylistic-choice-and-other-notes>. Acesso em: 07 ago. 2024.

JUNIOR, Gonçalo. **Belmonte**: vida e obra de um dos maiores cartunistas brasileiros de todos os tempos. São Paulo: Três Estrelas, 2017.

MUNANGA, K. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. Programa de educação sobre o negro na sociedade brasileira. Niterói: EDUFF, 2004. Disponível em: https://biblio.fflch.usp.br/Munanga_K_UmaAbordagemConceitualDasNocoesDeRacaRacismoIdentidadeEEtnia.pdf. Acesso em: 27 mar. 2024.

O TICO-TICO. Rio de Janeiro: O Malho, n.106, 16 out. 1907, p.1. Disponível em: <https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=1380>. Acesso em: 25 out. 2024.

O TICO-TICO. Rio de Janeiro: O Malho, n.1034, 29 jul. 1925, p. 28. Disponível em: <https://memoria.bn.gov.br/docreader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=22609>. Acesso em: 25 out. 2024.

O TICO-TICO. Rio de Janeiro: O Malho, n.1295, 30 jul. 1930, p.1. Disponível em: <https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=30089>. Acesso em: 25 out. 2024.

O TICO-TICO. Rio de Janeiro: O Malho, n.1773, 27 set. 1939, p.1. Disponível em: <https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=43893>. Acesso em: 25 out. 2024.

ROCCO, L. Jojóca e Rabicó - Gazeta Infantil - 1930. **TIRAS Memory**, São Paulo, 11 jan. 2019. Disponível em: <https://tvmemory.blogspot.com/2019/01/jojoca-e-rabico-gazeta-infantil-1930.html>. Acesso em: 02 dez. 2024.

ROCCO, L. Paulino e Albina - A Gazetinha - 1933. **TIRAS Memory**, São Paulo, 29 jul. 2017. Disponível em: <https://tvmemory.blogspot.com>.

com/2017/07/paulino-e-albina-gazetinha-1933.html. Acesso em: 02 dez. 2024.

SANTANA, B. da P.; DA SILVA, E. M.; ANGELIM, Y. Negro(a)s na mídia brasileira: estereótipos e discriminação ao longo da formação social brasileira. **Lutas Sociais**, [S. l.], v. 22, n. 40, p. 52–66, 2019. DOI: 10.23925/ls.v22i40.46651. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/ls/article/view/46651>. Acesso em: 29 mar. 2024.

VON HUNTY, R. **Socialismo, raça e classe – ABC do socialismo #09**. YouTube, 30 mai. de 2024. 1 vídeo (20min11s). [S.l.]: canal Tempero Drag. Disponível em: <https://youtu.be/Vub-NcOTjZc>. Acesso em: 15 ago 2024.

CAPÍTULO 12

Stefan Zweig Cinematográfico: uma análise comparatista de *Lost Zweig* (2003), *O Grande Hotel Budapeste* (2014) e *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016)

Matheus Rocha da Silva

Stefan Zweig Cinematográfico: uma análise comparatista de *Lost Zweig (2003)*, *O Grande Hotel Budapeste (2014)* e *Stefan Zweig: Adeus à Europa (2016)*

Matheus Rocha da Silva¹

De que maneira diferentes estratégias narrativas e estéticas constroem versões contrastantes da figura do escritor austríaco Stefan Zweig no cinema? Partindo desta pergunta norteadora, a presente pesquisa tem como principal objetivo apresentar uma análise comparativa, com base nas contribuições de Mariana Souto (2020), de três filmes ficcionais. São eles: *Lost Zweig (2003)*, *O Grande Hotel Budapeste (2014)* e *Stefan Zweig: Adeus à Europa (2016)*, que retratam, particularmente, aspectos biográficos do referido escritor.

Para isso, o conteúdo audiovisual é explorado por meio da análise filmica estrutural pelo viés narrativo (Vanoye; Goliot-Lété, 2012), levando em conta as considerações teóricas de Doris Berger (2014) sobre a representação de artistas em cinebiografias, as investigações biográficas de Alberto Dines (2004) e as palavras do próprio Stefan Zweig (2014) a respeito de sua vida.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná. Bolsista da Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FAADCT/PR). E-mail: matheusbenjamin1@gmail.com

STEFAN ZWEIG E O CINEMA

Nascido na Áustria, mas morto e enterrado no Brasil, pode-se argumentar que o escritor Stefan Zweig (1881-1942) possui uma relação muito íntima com nosso país. Não à toa, conforme Alberto Dines (2004) explica, é em território brasileiro que ele termina sua autobiografia, desenvolve a novela² *Xadrez* (1942) e deixa sua declaração final. Porém, não é apenas com o Brasil que Zweig mantém uma relação íntima — para além da publicação de *Brasil, Um País do Futuro* em 1941 —, mas também com a arte cinematográfica.

Segundo Dines (2004), há pelo menos 56 trabalhos audiovisuais que adaptam obras de Stefan Zweig. Apesar disso, em um percurso de pesquisa, organizada por meio do Internet Movie Database (IMDb), junto ainda de relatos biográficos e pesquisas sobre Zweig, foram encontrados registros de 42 filmes transpostos para o cinema e a televisão, além de um documentário e três lançamentos que envolvem sua figura, neste caso, os longas-metragens *Lost Zweig* (2003), *O Grande Hotel Budapeste* (2014) e *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016).

Em sua autobiografia, Zweig (2014, p. 233) comenta a transposição de seus escritos para o cinema: “Minhas novelas *Amok* e *Carta de uma Desconhecida* tornaram-se populares como antes só os romances, viraram dramas e filmes, eram recitadas em público”. Dines (2004) tenta explicar o sucesso que o escritor obtinha com cineastas, considerando os aspectos recorrentes de desenvolvimento de ideias narrativas, personagens e temáticas. Para ele, as influências de Zweig evidenciam, entre outros aspectos, a psicanálise freudiana, criando camadas discursivas desafiadoras para a arte cinematográfica. “Em minhas novelas é sempre o vencido pelo destino que me atrai” (Zweig, 2014, p. 129).

Além das já citadas *Amok* (1922) e *Carta de uma Desconhecida* (1922), há mais obras adaptadas ao cinema e à televisão, como *24 Horas na Vida de uma Mulher* (1927), *A Coleção Invisível* (1925), *Confusão*

² Neste texto, adota-se o termo “novela” para designar alguns textos de Stefan Zweig em consonância às publicações mais recentes de suas obras pela editora Zahar.

de Sentimentos (1927), a biografia histórica de *Maria Antonieta* (1932), *Medo* (1920), *Segredo Ardente* (1911) e também *Xadrez, uma novela* (1942). Dentro desse contexto, vale destacar que, ainda no século 21, há muitos roteiros baseados em Zweig sendo distribuídos comercialmente, incluindo mais recentemente a adaptação *Schachnovelle*, lançada em 2021, tendo como base *Xadrez, uma novela* (1942).

Conforme Dines (2004) reforça, muitos cineastas se propuseram a ler e adaptar Zweig. É o caso até mesmo do britânico Stanley Kubrick, que teria desenvolvido um roteiro, nunca filmado, com base na novela *Segredo Ardente* (Clarke, 2018). Junto do desenvolvimento de personagens chamados de “vencidos”, a psicanálise freudiana e temas recorrentes que incluem crises, anseios, desejos, angústia, obsessão, paixão e melancolia, Zweig também articula suas narrativas com formas que também se destacam. A recorrência formal também ocorre com o desenvolvimento de narrativas emolduradas, nas quais diversas instâncias narradoras se apresentam para reforçar pontos de vista.

STEFAN ZWEIG NO CINEMA

Nesta pesquisa, investiga-se as diferentes estratégias narrativas e estéticas que constroem visões sobre Stefan Zweig a partir de três filmes em escala comparatista. De acordo com Mariana Souto (2020, p. 164), “através do método comparatista, a aproximação de filmes dá forças a impressões ainda indefinidas, fazendo com que se tornem cada vez mais vívidas e decisivas, auxiliando-nos a delinear tendências e conceitos”.

Levando essa perspectiva em consideração, recorre-se às orientações de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012) para organizar a análise. Para os autores, é necessário dividir o processo em duas etapas para coleta e interpretação dos dados filmicos. Na primeira delas, há a decomposição e descrição, na qual “parte-se, portanto, do texto filmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme” (Vanoye; Goliot-Lété, 2012, p. 14-

15). A segunda etapa trabalha com a reordenação e interpretação, que visa “estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tomam cúmplices para fazer surgir um todo significante” (*Ibidem*, p. 15).

Sendo assim, para começar, é preciso mencionar que *Lost Zweig* (2003), dirigido pelo brasileiro Sylvio Back, apresenta um relato ficcional e íntimo do escritor. Utilizando convenções cinebiográficas recorrentes, como a linearidade narrativa, escolhe recortar um breve período na carreira de Zweig ao focar em sua última semana vida, quando já residia em Petrópolis, estado do Rio de Janeiro. “O roteiro de *Lost Zweig*, escrito por Sylvio Back em parceria com Nicholas O’Neil, é baseado no livro *Morte no paraíso: a tragédia de Stefan Zweig*, de Alberto Dines” (Kaminski, 2013, p. 213).

Já em *O Grande Hotel Budapeste* (2014), que tem direção do cineasta americano Wes Anderson, de forma lúdica, há um mergulho no universo zweiguiano para narrar a saga de seus personagens em um cenário europeu. O longa-metragem trabalha com inspirações declaradas a Zweig, além de detalhes da história encontrada no romance *Êxtase da Transformação*, livro póstumo descoberto no início da década de 1980, bem como outras novelas. Nesse sentido, seu protagonista, o Monsieur Gustave H., é diretamente inspirado pela figura do escritor austríaco, funcionando também como mediador da trama (Seitz, 2015).

Por fim, há o filme *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016), dirigido pela alemã Maria Schrader, que retrata diversos episódios na vida de Zweig. Partindo das viagens do escritor fora da Europa e alian-do-se à ideia de exílio, o longa adota uma abordagem mais psicológica e contida, sobretudo por conta de seu recorte temático. Vale destacar os atores que deram vida a personagens ligados a Zweig, como Rüdiger Vogler, em *Lost Zweig* (2003), Ralph Fiennes, em *O Grande Hotel Budapeste* (2014), e Josef Hader em *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016).



FIGURA 1: STEFAN ZWEIG NO CINEMA

Fonte: Calla Productions; Fox Searchlight Pictures; X Filme Criative Pool
(2003; 2014; 2016)

De forma preliminar, é possível argumentar sobre as temáticas que atravessam os três filmes. Todas as produções refletem, de alguma forma, tópicos como identidade, memória, exílio e pacifismo, questões recorrentes na obra de Zweig, bem como em sua própria vida (Dines, 2004; Zweig, 2014). Em termos de linguagem, estética e narrativa, os filmes trabalham com abordagens distintas, mas que reforçam essas noções. Enquanto *Lost Zweig* (2003) adota uma abordagem mais dramática e sóbria para retratar o escritor em seus últimos momentos, *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016) trabalha com uma leitura mais realista sobre sua vida, trazendo um tom naturalista à tela, inclusive em sua decupagem. Já *O Grande Hotel Budapeste* (2014) se afasta e, assim, cria contrastes com esses dois longas, a partir de uma atmosfera fantasiosa, porém melancólica.

Mas esses contrastes seguem em outras instâncias narrativas. *Lost Zweig* (2003), por exemplo, aborda as tensões internas do escritor, cuja psicologia transforma a obra em uma espécie de estudo de personagem. A produção brasileira, embora seja totalmente falada em inglês, trabalha com pequenos devaneios, imagens em tom documental e exposições que, em diálogo às pesquisas de Dines (2004), se interessam pelos fatos. Não à toa, a cena final do longa-metragem recria o suicídio de Stefan e Lotte Zweig em fevereiro de 1942. Para Rosane Kaminski (2013, p. 214),

a estruturação narrativa [de *Lost Zweig*] indica o interesse do cineasta [Sylvio Back] não apenas na opção do escritor pelo suicí-

dio, mas no sentimento de solidão intelectual e de dilaceramento de Zweig entre o ato criativo da escrita e as pressões exercidas pelo governo Vargas sobre sua atuação profissional [...]

Ainda que distantes em alguma medida, *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016) em seus episódios marcados pela anunciação de leitreibos prévios, também trabalha com a psicologia de Zweig, embora seu tom naturalista tenha relação com aspectos formais diferenciados em sua narrativa. O longa-metragem retrata o escritor em contato direto e recorrente com intelectuais, jornalistas, autoridades políticas, artistas, entre outros.



**FIGURA 2: FRAMES DE *LOST ZWEIG* (2003) E
STEFAN ZWEIG: ADEUS À EUROPA (2016)**

Fonte: Calla Productions; X Filme Criative Pool (2003; 2016)

De alguma maneira, essa abordagem revela a importância de sua figura para a sociedade, entrelaçada a um certo peso político de sua figura, bem como aspectos emocionais de seu exílio. Em sua autobiografia, Zweig (2014) reflete sobre a condição de apátrida, reforçando seu incômodo e enfatizando tratar-se de uma das piores dores a serem sentidas por qualquer pessoa. Já no contexto político, Dines (2004) argumenta que a morte de Zweig teria sido utilizada como propaganda antinazista.

Aproximando-se de ambos os filmes, *O Grande Hotel Budapeste* (2014) articula-se em dimensão simbólica, na qual os realizadores capturaram a essência do universo ficcional de Zweig, junto de seu

luto cultural em meio à derrocada da Europa, para criar uma narrativa repleta de referências e incontáveis personagens, incluindo o próprio hotel. Inclusive, segundo Wes Anderson, o hotel funcionaria como um espelho da Europa, que conforme o tempo passa se vê em decadência (Seitz, 2015). A construção alegórica do longa-metragem não deixa de tocar em pontos importantes, como noções de pacifismo e exílio. A obra também é complexa em termos narratológicos, pois apresenta-se em formato de moldura, isto é, quando há uma narrativa dentro de outra narrativa, bem como a ideia de múltiplos narradores e pontos de vista. O fato curioso é que todos esses artifícios também parecem procurar Zweig, uma vez que a ideia de narrativa emoldurada e pontos de vista contrastantes e variáveis se tornam recorrentes em sua obra.



FIGURA 3: FRAMES DE *O GRANDE HOTEL BUDAPESTE* (2014)

Fonte: Fox Searchlight Pictures (2014)

Assim, de modo contrastante, enquanto os filmes que retratam Zweig de modo mais enfático e direto, neste caso, *Lost Zweig* (2003) e *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016), trabalham o tempo como uma dimensão existencial ou política do exílio real do escritor, *O Grande Hotel Budapeste* (2014) utiliza a temporalidade de forma mitificada para criar uma Europa idealizada, porém perdida, que reflete de forma emocional à biografia de Zweig. Tudo isso evidencia que,

narrativamente, esse último filme trabalha com uma ideia mais próxima da homenagem e mais distante da cinebiografia. Abaixo, uma sistematização das comparações encontradas nos filmes:

FILME	PERÍODO RETRATADO	FORMA DE REPRESENTAÇÃO	LIGAÇÃO COM ZWEIG
<i>LOST ZWEIG</i> (2003)	FEVEREIRO DE 1942	LINEAR, INTIMISTA, TRÁGICA	DIRETA E BIOGRÁFICA
<i>ADEUS À EUROPA</i> (2016)	1936 A 1942	EPISÓDICA, HISTÓRICA, POLÍTICA	DIRETA E BIOGRÁFICA
<i>O GRANDE HOTEL BUDAPESTE</i> (2014)	ANOS 1930-1960	ALEGÓRICA E FRAGMENTADA	INDIRETA E SIMBÓLICA

FIGURA 4: COMPARAÇÕES ENTRE OS FILMES ANALISADOS

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Para refletir sobre essas diferenciações entre a cinebiografia e a homenagem, pode-se presumir que, em uma breve análise de popularidade, o longa-metragem dirigido por Wes Anderson seja mais conhecido, até mesmo por ter sido indicado ao Oscar em 2015 em categorias que geraram muita atenção a ele. E nesse sentido, segundo Doris Berger (2014), é a partir do cinema e, especificamente, das cinebiografias ou filmes que prestam homenagens a figuras icônicas, que boa parte do público passa a ter o primeiro contato com determinados artistas, criando identificação e admiração por sua vida e obra. De modo otimista, mesmo que implicitamente e não de modo explícito como em *Lost Zweig* (2003) e *Stefan Zweig: Adeus à Europa* (2016), *O Grande Hotel Budapeste* (2014) pode despertar ao grande público o interesse por Zweig.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa consiste em um recorte da minha dissertação de mestrado, na qual investigo as instâncias narradoras em duas adap-

tações cinematográficas de uma mesma obra de Stefan Zweig. Alinhado à narratologia cinematográfica, as abordagens comparatistas e a análise filmica, sigo com grande interesse em conhecer e descobrir mais sobre o escritor austríaco que, por acaso, se tornou muito importante para meus estudos.

Conforme ia realizando minha pesquisa principal, encontrava mais assuntos interessantes sobre ele, sua obra e o que o cercava. Indo para o campo do cinema e do audiovisual, percebi como a ideia de um “Stefan Zweig Cinematográfico” não era absurda, visto que muitos realizadores buscaram conforto em suas obras. Não à toa, Zweig possui um estilo refinado de escrita, provocativo em termos formais e instigante em suas temáticas.

Para a construção do universo de *O Grande Hotel Budapeste* (2014), por exemplo, Wes Anderson revela ter desenvolvido um esboço de narrativa e só conseguiu finalizar após conhecer a grandiosidade da obra de Zweig. O escritor também possui uma ligação cósmica com Sylvio Back e Maria Schrader, que também dirigiram filmes inspirados em sua vida — e aqui analisados em suas potências criativas e narrativas. O fato é que Zweig parece reverberar no audiovisual, mesmo passados mais de oitenta anos de sua morte.

Nesse sentido, conforme os dados revelam, sua figura é de grande impacto e importância para o cinema, visto que há diferentes visões artísticas querendo conhecê-lo ou reconhecê-lo para representá-lo nos meios audiovisuais. A ideia de cinebiografia segue como possibilidade vigente para retratar figuras icônicas, bem como a opção da homenagem em torno de fragmentos e universo diegético. O contraste observado nos filmes demonstra que Zweig segue existindo na memória daqueles que o leram.

REFERÊNCIAS

BERGER, Doris. **Projected Art History**: Biopics, Celebrity Culture, and the Popularizing of American Art. New York: Bloomsbury Academic, 2014.

CLARKE, Stewart. Lost Stanley Kubrick screenplay 'Burning Secret' discovered. **Variety**, 16 jul. 2018. Disponível em: <<https://variety.com/2018/film/news/stanley-kubrickburning-secret-screenplay-found-1202873872/>>. Acesso em: 18 jun. 2025.

DINES, Alberto. **Morte no Paraíso**: a tragédia de Stefan Zweig. 3. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.

KAMINSKI, Rosane. Vida e Morte de Stefan Zweig no Cinema de Sylvio Back (1995-2003): Identidades, Ressentimentos e Suicídio como Protesto. **Scripta Uniandrade**, vol. 11, n. 2, p. 212-228, 2013.

LOST ZWEIG. Direção de Sylvio Back. Brasil: Calla Productions, 2002. 1 filme (117 min), sonoro, color., 35mm.

O GRANDE HOTEL BUDAPESTE. Direção de Wes Anderson. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2014. 1 filme (99 min), sonoro, color., digital.

SEITZ, Matt Zoller. **The Wes Anderson Collection**: The Grand Budapest Hotel. Nova York: Abrams Books, 2015.

SOUTO, Mariana. Constelações filmicas: um método comparatista no cinema. **Galáxia**, n. 45, p. 153-165, 2020.

STEFAN ZWEIG: ADEUS, EUROPA. Direção de Maria Schrader. Alemanha/Áustria: X Filme Creative Pool, 2016. 1 filme (106 minutos), sonoro, color., digital.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica**. 7. ed. Campinas: Papirus Editora, 2012.

ZWEIG, Stefan. **Autobiografia**: O Mundo de Ontem. Memórias de um Europeu. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

CAPÍTULO 13

O que ficou de fora: memórias silenciadas pela violência arquivística

Luísa Druzik de Souza
Myrian Regina Del Vecchio de Lima

O que ficou de fora: memórias silenciadas pela violência arquivística

Luísa Druzik de Souza¹

Myrian Regina Del Vecchio de Lima²

A história oficial que compõe a memória coletiva de uma sociedade é, muitas vezes, marcada por lacunas, distorções e silenciamentos. Longe de ser um processo neutro, o registro histórico está profundamente atrelado às estruturas de poder que decidem quais vozes merecem ser preservadas e quais serão apagadas. Nesse contexto, emerge o conceito de violência arquivística, que se refere ao apagamento sistemático, à omissão ou à manipulação de registros sobre grupos sociais historicamente marginalizados, como a população negra, a comunidade LGBTQIA+, as mulheres e os opositores políticos de regimes autoritários. Essa violência simbólica compromete não apenas a preservação do passado, mas também o direito à identidade, à reparação e à cidadania.

O trabalho em questão propõe a produção de um livro-reportagem intitulado *O que ficou de fora: memórias silenciadas pela violência arquivística*, com o objetivo de investigar como arquivos históricos — tradicionalmente tratados como instrumentos neutros — têm

¹ Graduanda de Jornalismo da Universidade Federal do Paraná. E-mail: luisadruzik@ufpr.br

² Jornalista. Doutora em Meio Ambiente e Desenvolvimento pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), com pós-doutoramento em Jornalismo Digital pela Université de Lyon (França). Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura Ciber do PPGCom – Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPR. E-mail: myriandel@gmail.com

sido utilizados para reforçar desigualdades estruturais por meio da exclusão documental de determinados grupos sociais. A obra pretende popularizar o conceito de violência arquivística, democratizando o acesso a essa discussão por meio de uma linguagem jornalística acessível e de um projeto gráfico didático e inclusivo.

A escolha do livro-reportagem como formato narrativo não é apenas estética ou editorial, mas estratégica e política. Ele permite combinar o rigor investigativo do jornalismo com uma narrativa sensível e fluida, capaz de alcançar públicos não especializados. A proposta está fundamentada em uma metodologia qualitativa, com base em pesquisa bibliográfica, análise documental e entrevistas, articulando referências dos campos da arquivologia crítica, dos estudos da memória, da história social e da epistemologia jornalística.

A partir de quatro recortes temáticos — sexualidade e identidade de gênero, racialidade, gênero na ciência e repressão política — o livro se propõe a reconstruir memórias historicamente silenciadas e a provocar reflexão sobre as consequências sociais e políticas desses apagamentos. Ao reconhecer que o esquecimento não é um processo espontâneo, mas resultado de decisões conscientes, o projeto reafirma a importância do resgate crítico de narrativas marginalizadas como ferramenta de justiça simbólica e fortalecimento da democracia.

VIOLÊNCIA ARQUIVÍSTICA: CONCEITO E IMPACTOS

O conceito de violência arquivística parte do entendimento de que os arquivos não são espaços neutros de preservação histórica, mas territórios simbólicos de disputa e poder. Segundo Derrida (1995), arquivar é exercer autoridade sobre a memória; é decidir o que será lembrado e o que será esquecido. Já para Foucault (1988), os registros documentais fazem parte dos dispositivos que estruturam os saberes e as relações de poder. A partir dessas reflexões, comprehende-se que o ato de arquivar não apenas registra o passado, mas o moldaativamente.

Essa compreensão crítica é aprofundada por autoras como Thays Lacerda (2023), que define a violência arquivística como o conjunto de práticas de exclusão, omissão, destruição e distorção de registros históricos sobre grupos marginalizados. Tal prática não ocorre de forma pontual ou acidental, mas como parte de um projeto político de silenciamento. O que não se registra, institucionalmente, não existe. Logo, a ausência documental tem efeitos reais sobre as possibilidades de reconhecimento social, reparação histórica e construção de identidade coletiva.

A violência arquivística manifesta-se de diversas maneiras: desde a destruição intencional de acervos (como o incêndio do Instituto de Sexologia de Magnus Hirschfeld pelos nazistas), passando pela manipulação ideológica de documentos (como na ditadura militar brasileira), até a negligência sistemática na documentação de determinadas populações (como no caso das pessoas negras escravizadas, muitas vezes registradas apenas como “peças”). Além disso, o viés de gênero, racial e sexual dos sistemas de classificação e descrição documental contribui para reforçar estereótipos e invisibilizar experiências fora da norma dominante.

Conforme apontam Schwartz e Cook (2002), os arquivistas atuam como editores da memória coletiva, sendo suas escolhas de preservação e descrição profundamente influenciadas por contextos históricos, culturais e ideológicos. O que se arquiva — e, sobretudo, o que não se arquiva — define os limites do que uma sociedade entende como verdade histórica. Por isso, pensar criticamente os arquivos é também pensar as exclusões estruturais que sustentam desigualdades sociais.

O apagamento arquivístico atua, portanto, como uma violência simbólica que transcende o plano do registro. Ele afeta diretamente o presente ao negar pertencimento histórico a sujeitos e comunidades, deslegitimando suas lutas e memórias. Como observa Caswell (2014), reconhecer essas práticas é o primeiro passo para a construção de contra-arquivos, voltados à reparação e à justiça social.

METODOLOGIA E ESCOLHA DO LIVRO-REPORTAGEM

Este trabalho parte de uma inquietação pessoal diante dos silenciamentos sistemáticos impostos a determinados grupos sociais nos arquivos oficiais. A escuta de conteúdos como o podcast *History is Gay*, que revisita a história sob a ótica de pessoas LGBTQIA+, despertou o interesse por investigar as ausências documentais não como falhas técnicas, mas como marcas políticas de uma violência simbólica estrutural. A partir disso, consolidou-se o objetivo de investigar, denunciar e reconstruir as memórias silenciadas pela violência arquivística por meio da produção de um livro-reportagem.

A metodologia adotada é de natureza qualitativa, baseada em três frentes principais: pesquisa bibliográfica, análise documental e entrevistas semiestruturadas. A fundamentação teórica dialoga com autores que problematizam o papel do arquivo e da memória, como Derrida (1995), Foucault (1988), Lacerda (2023) e Caswell (2014), além de obras jornalísticas que têm contribuído para a popularização de debates históricos e a denúncia de apagamentos documentais.

A escolha pelo livro-reportagem como formato narrativo parte da compreensão de que ele permite aliar rigor investigativo a uma linguagem acessível, oferecendo uma ponte entre os saberes acadêmicos e a experiência cotidiana dos leitores. Segundo Sodré (2009), o livro-reportagem é uma “reportagem dilatada” que permite aprofundamento, sensibilidade narrativa e escuta prolongada. É, portanto, um gênero capaz de tratar com profundidade temas complexos e sensíveis, como as violências de memória.

Essa escolha também carrega um componente político: ao romper com a linguagem técnica ou acadêmica e adotar uma narrativa envolvente, o livro-reportagem contribui para a democratização do conhecimento. Em vez de permanecer restrita a círculos universitários, a discussão sobre violência arquivística é apresentada de forma clara, atrativa e ética, acessível a leitores diversos.

Além disso, o livro será estruturado por capítulos independentes, organizados em torno de quatro recortes temáticos (sexualidade/identidade de gênero; racialidade; gênero na ciência; repressão política), precedidos por uma introdução teórica e seguidos de uma

conclusão ou posfácio. Essa organização busca respeitar a singularidade de cada história e, ao mesmo tempo, evidenciar os padrões estruturais que atravessam os silenciamentos arquivísticos.

Com base nas práticas do jornalismo científico e do jornalismo investigativo, a produção da obra também se apoia na ética jornalística de checagem, apuração e escuta ativa. A combinação de dados teóricos, documentos históricos e relatos de vida permite a construção de uma narrativa híbrida, que informa, sensibiliza e mobiliza o leitor.

Por fim, a proposta reconhece que produzir memória não é apenas recuperar o passado, mas intervir no presente. Ao documentar experiências que ficaram à margem da história oficial, o livro se propõe como um contra- arquivo: uma ferramenta de resistência, reexistência e reconstrução da memória coletiva.

RECORTES TEMÁTICOS: QUATRO FORMAS DE APAGAMENTO

Para tornar tangível a discussão sobre a violência arquivística, o livro-reportagem propõe quatro recortes temáticos que exemplificam diferentes formas de apagamento documental e simbólico: sexualidade e identidade de gênero, racialidade, gênero na ciência e medicina e repressão política. Esses quatro recortes, embora distintos em conteúdo, convergem na constatação de que a memória é um campo de disputa. A escolha desses eixos permite explorar como o silenciamento se manifesta de modo específico em diferentes contextos históricos e sociais, sem perder de vista os elementos estruturais que conectam essas exclusões.

SEXUALIDADE E IDENTIDADE DE GÊNERO

Pessoas LGBTQIA+ sempre estiveram presentes na história, mas raramente figuraram nos registros oficiais de forma explícita e legítima. A construção da heteronormatividade como norma histó-

rica promoveu o silenciamento sistemático dessas existências, seja por meio da ausência de registros, seja pela sua distorção e patologização. Até 1990, a homossexualidade era classificada como transtorno mental pela Organização Mundial da Saúde — um exemplo claro de como a documentação médica e institucional serviu para marginalizar essas identidades.

Figuras historicamente LGBTQIA+, como artistas, intelectuais e líderes políticos, foram muitas vezes heterossexualizadas nos arquivos ou tiveram suas expressões de gênero apagadas. A falta de reconhecimento documental impacta diretamente o direito à memória dessa comunidade e perpetua discursos que tratam a diversidade sexual e de gênero como “novidade” ou “desvio”. O livro se propõe a reconstruir essas presenças históricas por meio de pesquisa e escuta, reafirmando que essas identidades sempre existiram — o que faltou foi a liberdade para registrá-las com dignidade.

RACIALIDADE E A POPULAÇÃO NEGRA NO BRASIL

A escravidão brasileira, uma das mais longas do mundo ocidental, promoveu não apenas a exploração da força de trabalho de pessoas negras, mas também a negação sistemática de suas identidades. Documentos coloniais frequentemente registravam pessoas escravizadas apenas como “peças”, sem nome, origem étnica ou história de vida. Essa prática resultou em um apagamento brutal de subjetividades, cujos efeitos atravessam gerações.

A ausência de registros sobre linhagens familiares, idiomas, práticas culturais e contribuições sociais da população negra é parte de um projeto político de dominação e exclusão. Como afirma Carneiro (2005), o racismo brasileiro se mantém também por meio da negação da memória. A proposta do livro é dar visibilidade a essas ausências como forma de reparação simbólica e enfrentamento ao racismo estrutural.

MULHERES NA CIÊNCIA E MEDICINA

A história da ciência foi construída, majoritariamente, a partir da experiência masculina. Durante séculos, mulheres foram excluídas do acesso ao conhecimento científico formal, e quando participavam de descobertas ou pesquisas, seus nomes frequentemente eram omitidos dos créditos ou apagados pela história oficial. Além disso, a maioria dos estudos biomédicos utilizou corpos masculinos como referência universal, desconsiderando as especificidades fisiológicas das mulheres.

Essa invisibilização compromete até hoje diagnósticos, tratamentos e políticas públicas voltadas à saúde feminina. Como observa Perez (2019), a ausência de dados sobre mulheres na pesquisa científica é uma forma de violência estrutural. O livro-reportagem procura analisar os efeitos da exclusão documental sobre a saúde, a cidadania e a representação social das mulheres.

REPRESSÃO POLÍTICA E A DITADURA MILITAR BRASILEIRA

Entre 1964 e 1985, o Brasil viveu um regime militar marcado pela censura, tortura e assassinatos de opositores políticos. Muitos desses crimes foram ocultados por meio da destruição ou adulteração de documentos oficiais. Até hoje, uma parcela significativa dos arquivos da repressão permanece inacessível ao público. Essa falta de clareza impede o avanço de processos de justiça de transição e perpetua a impunidade.

Casos emblemáticos, como o de Rubens Paiva, desaparecido político cujo corpo nunca foi localizado, demonstram como a manipulação dos arquivos serve para romper laços de memória entre vítimas e seus descendentes. A proposta do livro é reconstituir parte dessa história silenciada, dialogando com projetos como o *Memórias da Ditadura*, que atuam como contra-arquivos digitais e coletivos.

DESIGN EDITORIAL E ACESSIBILIDADE DA MEMÓRIA

A proposta deste trabalho reconhece que a linguagem não se limita ao texto. A forma como uma narrativa é visualmente apresentada influencia diretamente sua recepção, compreensão e impacto social. Por isso, o projeto do livro-reportagem *O que ficou de fora* incorporará princípios do design editorial como estratégia de democratização da memória e do conhecimento histórico.

A diagramação, as escolhas tipográficas, o uso de cores, imagens, blocos destacados, infográficos e hierarquias visuais serão pensados não apenas com fins estéticos, mas como elementos comunicacionais e políticos. O design editorial aqui é entendido como uma linguagem multimodal (Kress; Van Leeuwen, 2006), que contribui para tornar o conteúdo mais acessível, envolvente e legível para públicos diversos — especialmente aqueles que não estão habituados à linguagem acadêmica.

Inspirado em revistas como *Superinteressante* e *Mundo Estranho*, e em obras de não ficção como *O livro da história negra* e *O livro da história LGBTQIA+*, o projeto gráfico do livro-reportagem será desenvolvido com base na ideia de tradução visual de conceitos complexos. Infográficos, ilustrações e organização textual por camadas (com destaque, subtítulos e chamadas) são recursos que, além de facilitar a leitura, funcionam como pontes entre a teoria e a experiência sensível do leitor.

Além disso, o design será construído com base em práticas de acessibilidade editorial: uso de contraste adequado, tipografias legíveis, marcações claras de navegação visual e disposição responsiva de conteúdo textual e visual. Essa abordagem visa contemplar diferentes níveis de letramento e condições de leitura, reconhecendo que o acesso à informação também é uma questão de justiça social.

Ao compreender o design não como uma camada superficial, mas como parte constitutiva da mensagem, o projeto reafirma a intenção de construir uma obra que traduza o conceito de violência arquivística de maneira sensível, didática e politicamente engajada.

Se, como defende Derrida (1995), o arquivo está sempre vin-

culado ao poder de decidir o que será visível ou oculto, o design editorial neste livro atua como ferramenta de resistência: tornar visível o que foi apagado. A escolha estética, portanto, também é uma escolha ética e política.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O livro-reportagem *O que ficou de fora: memórias silenciadas pela violência arquivística* parte de uma constatação incômoda: o esquecimento não é espontâneo, mas produzido. Arquivos, enquanto ferramentas simbólicas e materiais de poder, foram historicamente utilizados para construir uma memória oficial que silencia, distorce ou apaga a existência de sujeitos e comunidades dissidentes da norma. Esta violência, que atua sobre o que é (ou não) registrado, documentado e lembrado, possui efeitos profundos na identidade coletiva, na cidadania e na justiça histórica.

Neste contexto, a proposta do livro-reportagem se sustenta em três pilares complementares: a investigação jornalística, que denuncia os apagamentos e reconstrói as memórias silenciadas; o jornalismo científico, que traduz conceitos acadêmicos para uma linguagem acessível; e o design editorial, que democratiza o acesso à informação por meio de uma apresentação visual estratégica e ética.

Ao percorrer os quatro recortes — sexualidade e identidade de gênero, racialidade, gênero na ciência e repressão política — o trabalho busca revelar as estruturas que sustentam a violência arquivística e propor uma narrativa alternativa, plural e crítica. Cada capítulo do livro funciona como um gesto de reparação simbólica, resgatando presenças históricas que foram sistematicamente negadas pelos registros oficiais.

Mais do que um produto, este livro-reportagem pretende ser uma ferramenta de disputa simbólica, um convite à reflexão sobre o papel dos arquivos na produção da verdade e uma contribuição à luta por memória, reconhecimento e justiça. Ao tornar visível o que foi silenciado, o projeto reitera que toda sociedade que se pretende

democrática deve enfrentar criticamente seus esquecimentos construídos — e, sobretudo, escutar as vozes que ficaram de fora.

REFERÊNCIAS

CASWELL, Michelle. **Archiving the Unspeakable: Silence, Memory, and the Photographic Record in Cambodia**. Madison: University of Wisconsin Press, 2014.

DERRIDA, Jacques. **Mal de Arquivo**: Uma impressão freudiana. Tradução: Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: A vontade de saber**. Tradução: Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

LACERDA, Thays. Entre os poderes do arquivo e a violência arquivística. **Acervo**, Rio de Janeiro, v. 36, n. 3, p. 1-26, set./dez. 2023.

PEREZ, Caroline Criado. **Mulheres Invisíveis**: Como os dados moldam um mundo feito para os homens. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SCHWARTZ, Joan M.; COOK, Terry. Archives, records, and power: The making of modern memory. **Archival Science**, v. 2, n. 1-2, 2002.

SODRÉ, Muniz. **A narração do fato**: notas para uma teoria do acontecimento. Petrópolis: Vozes, 2009.

CAPÍTULO 14

Fanfic, cultura pop e formação de sentido

Camila Lins Vital
Rosângela Aparecida Ribeiro Carreira

Fanfic, cultura pop e formação de sentido¹

Camila Lins Vital²

Rosângela Aparecida Ribeiro Carreira³

No momento que o enunciado é percebido no espaço tecnológico é possível pontuar que cada vez mais eles estão sendo compreendidos como multimodais, uma vez que seu valor e traço de sentidos podem ser apresentados de diversas formas – textual, imagem (fixa ou animada), áudio e vídeo. (Maingueneau, 2015)

Autores, como Nojosa (2012) e Ferrari (2012), pontuam que o hipertexto advém da relação da oralidade (fala) com o texto (escrita) e que o avanço da sociedade e da tecnologia está diretamente relacionado com a compreensão desse tipo textual.

Nojosa (2012) aponta que o autor pré-determina a estrutura de leitura, pode utilizar no espaço linguagem verbal, figuras, vídeos, multimídias, ou seja, pode utilizar multilinguagens para compor o quadro cênico total do hipertexto original ou cada tipo de linguagem pode possuir um centro de formação de sentido único e que faz correlação com o outro tipo de linguagem, pois uma das características do hipertexto é a sua “multilinearidade”. Concordando com

¹ O resumo expandido trata de um recorte do trabalho de conclusão de curso e destacamos, para esse recorte, a questão de hipertexto e gênero fanfic, ambos relacionados ao universo digital.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (PPGLL), Faculdade de Letras (FL) da Universidade Federal de Goiás (UFG), Câmpus Samambaia – Goiânia (Go) e membro do grupo de estudo e pesquisa DiCE em Rede: Discurso, Cultura e Ensino. E-mail: vital.camila@discente.ufg.br

³ Professora Mestra e Doutora da Faculdade de Letras (FL) da Universidade Federal de Goiás (UFG), membro e presidente do grupo de estudo e pesquisa DiCE em Rede: Discurso, Cultura e Ensino. E-mail: rosangela.carreira@ufg.br

essa premissa sobre o hipertexto e essas pontuações a respeito da “multilinearidade” e as conexões hipertextuais que são feitas a partir de um hipertexto original também são observadas por Oliveira (2021, p. 28, grifo nosso) quando sinaliza que

possibilita **novas formas de ler e escrever**, um estilo **não linear e associativo**, [...] noção de hipertexto assim, o conjunto de informações textuais, podendo estar **combinadas com imagens (animadas ou fixas) e sons**, organizadas de forma a permitir uma leitura [...] não linear, baseada em **indexações e associações de ideias e conceitos**, sob a forma de link.

O leitor do hipertexto eletrônico possui um contato interativo com o texto onde, ao fazer a leitura das multilinguagens, pode experimentar um contato auditivo, visual e, dependendo da forma que o autor utiliza essas duas formas de linguagens, também é possível vivenciar a sinestesia. Cada linguagem (de hipertexto ramificado) lido possui um enredo e sentido distinto. A compreensão desses sentidos e a correlação com o hipertexto original vai depender de cada leitor e de seu mundo interno, sua subjetividade.

Nojosa (2012) e Ferrari (2012) pontuam que é preciso destacar as formas de hipertexto e o papel do leitor. Sobre as formas, o autor do hipertexto digital pode criar links (que podem incluir imagens, vídeos, explicações históricas, referências filosóficas, políticas, religiosas, músicas etc.) que seriam impossíveis serem acessados pelos leitores fora do universo digital. Ferrari (2012) ainda comenta que pode surgir alicerçado em arquivos pessoais coletivos, apresentando diversas narrativas “remixadas” e interligadas entre si.

Por fim, é possível destacar que o hipertexto digital necessita que o leitor interaja diretamente com o texto, fazendo a leitura do texto original e as ramificações (links) e relendo a “hiperficação” de forma pré-programada pelo autor quantas vezes achar interessante, utilizando diversos roteiros de leitura dos textos (original e ramificações).

GÊNERO “FANFIC”

Muitos estudiosos da área do gênero “fanfic”, como Fetterman, Benevenute e Tamariz (2018), apontam as relações dialógicas entre o autor da obra original (no caso da literatura) e o leitor (que, ao criar uma *fic*, se torna o *ficwriter*), autor-texto e texto-leitor. Esse leitor se torna coautor de um texto e é responsável pelo processo de leitura assim como o autor da obra, uma vez que cabe ao leitor fazer as inferências necessárias entre o texto lido e suas expectativas (Almeida Junior; Bortolin, 2007).

Oliveira (2021) ainda corrobora a posição de Jenkins (2009, *apud* Barboza, 2016, p. 40) quando aponta que uma das características das “fanfic’s” é a sua transmidialidade (capacidade de utilizar mais de uma mídia para compor a narrativa contada), aliada à hipertextualidade. Sobre essa relação Oliveira (2021, p. 26) diz que:

são criados tendo por base histórias e narrativas pré-existentes e, portanto, são por natureza, narrativas hipertextuais, devido ao seu caráter não linear e não sequencial. [...] Ela pode ser construída a partir de “recortes”: acontecimento advindos da história original, fatos criados pela imaginação do autor da *fanfiction*, informações inseridas após a consideração dos leitores e etc.

De acordo com Oliveira (2021) e Fetterman, Benevenute e Tamariz (2018), a “fanfic” se popularizou no Brasil em torno dos anos 2000, com a publicação das séries literárias e cinematográficas Harry Potter e Crepúsculo. Embora não tenha sido o seu ambiente original, foi no meio cibرنético que esse tipo de literatura vem ganhando cada vez mais espaço e conquistando novos adeptos. Atualmente existem inúmeros blogs, sites, plataformas de leitura, dentre outros espaços virtuais que dão oportunidades para os fãs criarem e compartilhar esse tipo de narrativas.

METODOLOGIA

Foi escolhido utilizar a pesquisa qualitativa de cunho interpretativo devido ao fato deste método ter como objetivo a compreensão

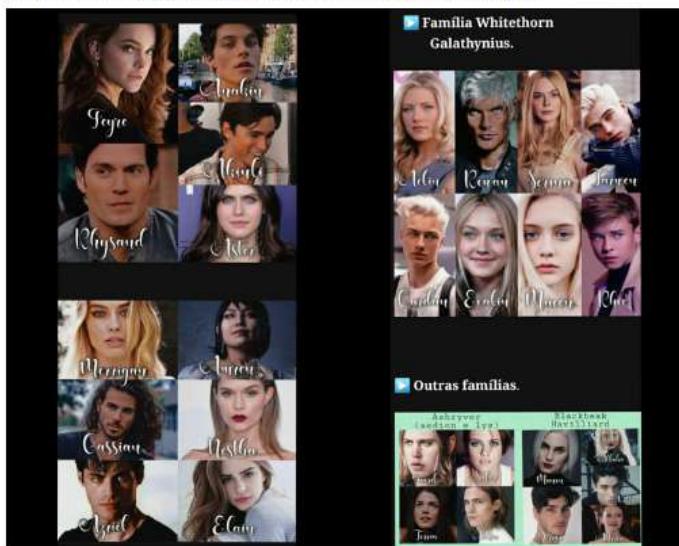
são da linguagem e das práticas sociais e construção da intersubjetividade apoiada na interação entre o pesquisador e o objeto de estudo, a partir de um determinado contexto social que o *corpus* está inserido. (Minayo, 2001).

A escolha do corpus ocorreu a partir do site e aplicativo de leitura coletiva chamado *Wattpad*. Para realizar a busca nesse ambiente digital, foi feita uma pesquisa a partir das palavras-chaves: fanfic, TOG e ACOTAR - siglas das séries literárias originais “*Throne of glass*” e “*A court of throns and roses*” escritas pela norte americana Sarah J. Maas, traduzidas como “Trono de vidro” e “Corte de espinhos e rosas” e publicadas no Brasil pela editora Galera Record. Os critérios para essa seleção foram: uma obra que utilizasse as duas séries da autora americana de maneira interligada; a/o autor/a afirmasse se tratar de *fanfic* dentro desses dois universos; que estivesse escrita na língua portuguesa e já finalizada.

RESULTADOS

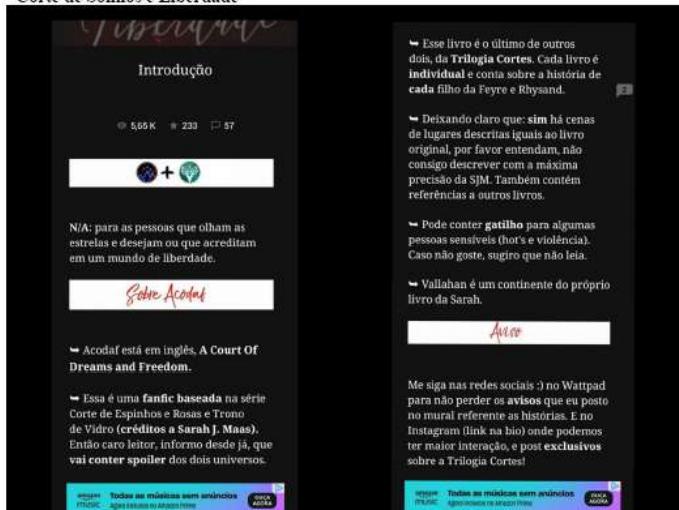
É possível pontuar que o leitor dessa fanfic possui um contato interativo com o texto onde, ao fazer a leitura das multilinguagens, pode experimentar um contato auditivo, visual – dependendo da forma que o autor utiliza essas duas formas de linguagens - e pode vivenciar a sinestesia. Cada linguagem (dos hipertextos ramificados) lida possui um enredo e sentido distinto. Observe as figuras a seguir:

Figura 1: Apresentação de alguns personagens originais e da *fanfic*



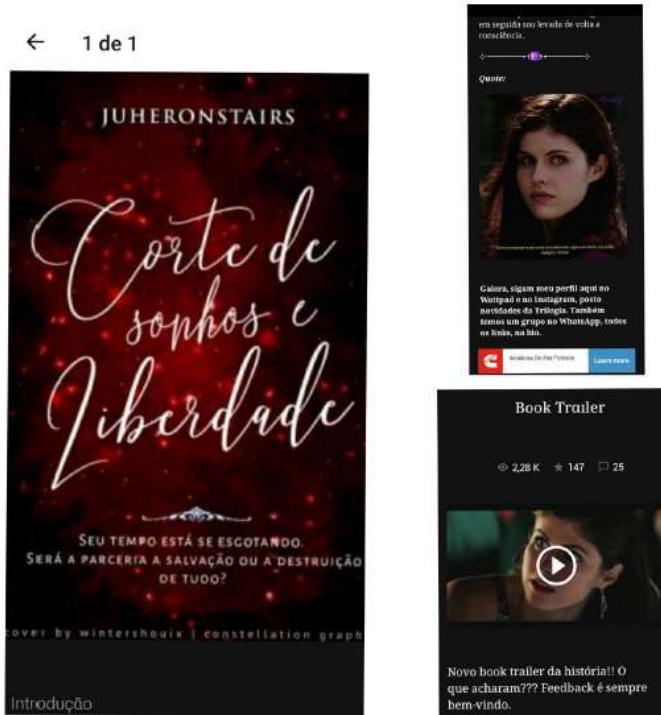
Fonte: Montagem criada por nós no aplicativo “Colagem de Fotos – GridArt” a partir da primeira postagem da fanfic, onde a autora (o perfil [@juheronstaus](#)) comenta sobre “Meu Dreamcast” na plataforma digital “Wattpad”, 2023

Figura 2: Alguns elementos de influenciam na formação de efeito de sentido na *fanfic* “Corte de Sonhos e Liberdade”



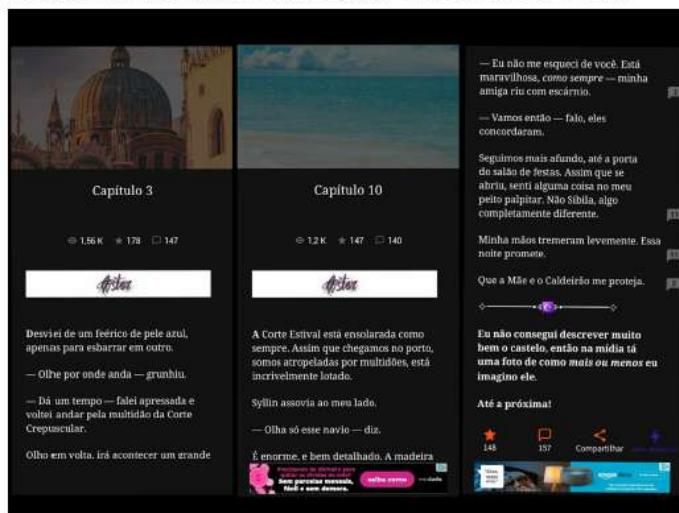
Fonte: Montagem criada por nós no aplicativo “Colagem de Fotos – GridArt” a partir de postagens feitas pela autora Jules no perfil @juhronstairs na plataforma digital “Wattpad”, 2023

Figura 3: Intertexto digital da fanfic “Corte de Sonhos e Liberdade”



Fonte: Montagem criada por nós no aplicativo “Colagem de Fotos – GridArt” a partir de postagens feitas pela autora Jules no perfil @juheronstairs na plataforma digital “Wattpad”, 2023.

Figura 4: Hipertexto e Intertexto digital da fanfic “Corte de Sonhos e Liberdade”



Fonte: Montagem criada por nós no aplicativo “Colagem de Fotos – GridArt” a partir de postagens feitas pela autora Jules no perfil @juheronstairs na plataforma digital “Wattpad”, 2023.

Pode-se perceber essas correlações de sentidos que refletem e interferem na compreensão da trama narrativa criada tanto visual quanto textualmente pela *ficwriter*, uma vez que pode influenciar na forma que o leitor imagina as cenas narradas a partir das características indicadas pela autora da *fanfic*, como é o caso da figura 1, onde mostra como a autora da *fanfic* imagina algumas personagens criadas tanto pela autora original das obras literárias (Sarah J. Maas) como por ela mesma.

A questão da multilinguagem para contar a narrativa da *fanfic* também está presente. Na figura 2, os desenhos presentes (a faixa com o fundo branco) representam as formas visuais que a *ficwriter* imagina dois símbolos muitos importantes e descritos por dois personagens importantes das séries originais: Aelin (da série TOG) e Rhysand (da série ACOTAR). Aelin descreve o protetor de sua terra natal como sendo um cervo albino raro, repleto de galhas na cabeça, e o fundo é verde esmeralda pois é a cor símbolo de Terrassen. Já o outro desenho é a representação que é descrito por Rhysand à Feyre quando ele explica uma de suas tatuagens e que ela simboliza a Corte Noturna. Já na figura 3 há a presença de um símbolo muito utilizado na linguagem digital que sinaliza um vídeo que a autora criou para atrair o interesse de possíveis leitores.

Também é notório destacar a presença de anúncios, que é uma das características de hipertextos digitais; recados que a autora deixa para seus leitores, como o convite para terem contato em outras redes sociais digitais, a solicitação de feedback, comentário de alguma dificuldade que ela teve durante a descrição de algum local e uma saudação; os balões enumerados significam as interações que os leitores tiveram com aquele trecho escrito pela *ficwriter* – nesses casos qualquer pessoa pode clicar e ler/comentar os comentários deixados ali.

Essa habilidade de fazer comentários no próprio texto e criar outros hipertextos em forma de *links* vai de encontro com o que os autores comentam a respeito do leitor construtivo do hipertexto digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A compreensão, formação dos efeitos dos sentidos e a correlação com o hipertexto original depende de cada leitor e de seu mundo interno, sua subjetividade, uma vez que o autor pode fazer uso excessivo de palavras a fim de expor suas ideias durante a construção da narrativa. E, pelo fato de o hipertexto ter, na sua natureza, as características de serem alinear, textos ramificados e multiplicidade de linguagem, a comunicação direta do leitor com o texto pode ficar prejudicada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; BORTOLIN, Sueli. Mediação da Informação e da Leitura. In: Seminário em Ciência da Informação, 2., 2007, Londrina. *Anais* [...]. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2007. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/13269/>. Acesso em: 30 abr. 2019.

BARBOZA, Catarina Maitê Macedo Machado. **Invadindo as Masmorras – Apropriações Criativas, Autoinserção (Fan) Ficcional e a Emergência de uma Intersubjetividade Discursiva: uma etnografia do grupo Snapetes à luz do pensamento bakhtiniano.** Tese (Doutorado) – Universidade Católica de Pelotas, Programa de Pós-Graduação em Letras, Pelotas, RS, 2016.

BEZERRA, Valéria Cristina. HIPERTEXTO: o desempenho do leitor. **Hipertextus**, n.2, Jan.2009. Disponível em: <http://www.hipertextus.net/volume2/Valeria-Cristina-BEZERRA.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2020.

DONEDA, Letícia - **O gênero textual *fan fiction*.** Dissertação (graduação, curso de letras), Universidade Regional Do Noroeste Do Estado Do Rio Grande Do Sul, Ijuí, 2016, Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/4275/Leticia%20Doneda>.

pdf?sequence=1&isAllowed=y . Acesso em: 5 out. 2022.

FERRARI, Pollyana. - A hipermídia entrelaça a sociedade. *In: Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. Organizado por Pollyana Ferrari, 2 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

FETTERMAN, Joyce V.; BENEVENUTE, Cleciane B.; TAMARIZ, Annabell. D. R. – Fanfic: uma prática de escrita no ciberespaço. *In: XIV EVIDOSOL e XI CILTEC*. Online, novembro, 2018, p. 1-7, Disponível em: http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/15064/1125612223 . Acesso em: 20 set. 2022.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso e análise do discurso**. Tradução de Sírio Possenti, 1^a ed., São Paulo: Parábola Editorial, 2015

MINAYO, Maria Cecília de S. - Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. *In: Pesquisa Social*. Teoria, método e criatividade. Organizado por Maria Cecília de Souza Minayo, 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001, p. 9 – 30 Disponível em: http://www faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/1428/minayo_2001.pdf . Acesso em: 26 jan. 2023.

NOJOSA, Urbano N. Da rigidez do texto à fluidez do hipertexto. *In: Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. Organizado por Pollyana Ferrari, 2 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

OLIVEIRA, Sara M. P. **A leitura digital no universo da Cibercultura: abordando o gênero textual fanfiction à luz do letramento literário e informacional**. 2021, Dissertação (mestrado, ciência da informação) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2021, Niterói, 2021. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/24461/DISSERTA%c3%87%c3%83O%20SARA%20POUBEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 23 set. 2022.

CAPÍTULO 15

Entre o lápis e o *like*: os livros de colorir da *Bobbie Goods* como fenômeno editorial

Susana Azevedo Reis

Entre o lápis e o *like*: os livros de colorir da *Bobbie Goods* como fenômeno editorial

Susana Azevedo Reis¹

Em tempos de uso excessivo de telas e da produtividade desenfreada, os livros de colorir surgem como uma nova forma de entretenimento para adolescentes e adultos. Uma das séries mais consumidas pelo público brasileiro em 2025 são os livros de colorir da marca *Bobbie Goods*, ilustradas pela designer norte-americana Abbie Goveia e publicadas no Brasil pela editora HarperCollins. Até julho deste referido ano, quatro livros da série estavam na lista dos cinco livros mais vendidos do país na seção Geral (Publishnews, 2025). Ocupando o primeiro e segundo lugar, encontravam-se os livros *Do dia para a noite* e *Dias quentes*, enquanto as obras *Isso e aquilo* e *Dias frios* apareceram em quarto e quinta posição. Para nós, ao mesmo tempo em que estas publicações são vistas como uma opção de lazer analógico, elas mobilizam comunidades *online*, especialmente na rede social *TikTok*, onde leitores compartilham processos criativos, interagem, trocam dicas e constroem narrativas em torno da experiência de colorir.

Assim, o objetivo deste trabalho é compreender esse fenômeno editorial no contexto das redes sociais. Pretende-se responder: quais são os principais conteúdos e dinâmicas de interação produzi-

¹ Susana Azevedo Reis, Doutora em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: susanareis.academico@gmail.com.

dos pela comunidade da *Bobbie Goods* no *TikTok* e de que forma elas se inserem nas lógicas de sociabilidade e consumo contemporâneas?

Para isso, discutiremos o livro de colorir para adultos como um produto mercadológico inserido no contexto digital, articulando as reflexões de Thompson (2013) sobre a lógica editorial contemporânea; Dresler e Perera (2019) e George (2023), que abordam os benefícios psicológicos associados às **práticas de colorir**; e Cabanas e Illouz (2022), que apresentam o conceito de *happycracia* para discutir como o bem-estar se tornou um imperativo social, em diálogo com as contribuições de Recuero (2014) sobre a conversação em rede e as dinâmicas de sociabilidade nas plataformas digitais.

Como metodologia, utiliza-se a “Análise de Conteúdo” (Bardin, 2011), analisando o conteúdo do vídeo e outras métricas no *TikTok*. Acreditamos que a sociabilidade mediada observada nesta rede social em torno dos livros de colorir do *Bobbie Goods* evidencia como práticas culturais analógicas se ressignificam na cultura digital contemporânea.

LIVROS DE COLORIR PARA ADULTOS: DA FUNÇÃO TERAPÊUTICA AO APELO COMERCIAL

O mercado editorial vem sofrendo diversas transformações em decorrência das novidades tecnológicas e sociais. Para compreender essas modificações, John B. Thompson (2013) propõe que devemos pensar este setor como um ambiente formado por “Campos”, a partir do conceito de Pierre Bourdieu (2003). Para o sociólogo francês, os campos são “microcosmos relativamente autônomos”, um espaço simbólico fechado, no qual os agentes ali presentes irão disputar em uma relação de forças, assim, determinando, validando e corroborando representações. Os campos, desse modo, são independentes, sofrendo pouca influência das pressões e demandas externas, apenas interagindo com os outros campos a partir de suas próprias lógicas.

No contexto editorial, o conceito nos ajuda a entender que o mercado dos livros é múltiplo, com uma “pluralidade de campos”

(Thompson, 2013, p.10), cada um com suas especificidades, com estruturas diferenciadas, desencadeadas por meio de relações de poder entre os seus sujeitos.

Thompson (2013; 2023b) destaca seis tipos de capitais que compõem esse campo: (1) o capital econômico, os recursos financeiros, como estoques e instalações, e as reservas de um empreendimento editorial; (2) o capital humano, que consiste nas redes de contato e de colaboradores, bem como seus conhecimento e habilidades; (3) o capital social, as conexões e relações profissionais dentro e fora da empresa ao longo do tempo; (4) o capital intelectual, que são os direitos intelectuais controlados pela editora, que envolve os contratos com agentes e autores; (5) o capital simbólico, que seria o prestígio acumulado da empresa; e o (6) informacional, destacando-se a importância dos algoritmos e das tecnologias.

Quando pensando no Campo dos livros de colorir para adultos, observamos que os capitais simbólico e informacional possuem grande força. Esse tipo de livro foi incorporado ao mercado literário como um produto para desestressar, acalmar, sair da rotina e tornar o dia a dia mais leve. Anna George (2023) explica que, em 1970, a editora estadunidense Dover lançou *Antique Automobiles*, o primeiro livro de colorir feito especificamente para adultos. Mas apenas quarenta e cinco anos depois que essa tendência realmente ganhou força, em 2015. Nesta época, nos Estados Unidos, por exemplo, apenas os dez livros de colorir mais vendidos ultrapassaram, cada um, a marca de 1,5 milhão de cópias.

O fenômeno do colorir para adultos atribui grande parte de seu sucesso à ilustradora escocesa Johanna Basford, conhecida por seus desenhos detalhados e pelo seu livro mais famoso, *Floresta Encantada*. Com o sucesso de vendas, outras editoras começaram a comercializar diversos tipos de publicações desse gênero. George (2023) classifica em seis: desenhos de placas; intricados/detalhistas; de fãs; caleidoscópio; de letras e mandalas. Além disso, os livros de colorir normalmente apresentam um público prioritário, as mulheres de 18 a 29 anos.

Com uma grande diversidade de temas e formatos, o livro de colorir é entendido como uma prática que promove, para adultos e

crianças, concentração, sem exigir habilidades ou foco excessivos. Ao mesmo tempo, fornece uma estrutura suficiente para evitar sobrecarga de decisões, sendo, dessa forma, complexo o bastante para gerar envolvimento e atenção plena (George, 2023). Mas Emma Dresler & Palana Perera (2019, p.4, tradução nossa) destacam um outro viés, o olhar do mercado, que se aproveita dos benefícios desse tipo de publicação para vender os livros como uma prática de autocuidado e de geração de atenção plena, cujo objetivo é reduzir o estresse, a ansiedade e as emoções negativas:

Eles instruem os praticantes a “*tirar alguns minutos do seu dia, onde quer que esteja, e colorir em direção à paz e à calma*”. Incentivam também a “*relaxar, meditar e afastar o estresse*” e sugerem que “*ao se concentrar na simples ação de colorir, você verá sua mente se acalmando e voltando à clareza*”. São promovidos como uma “*forma fácil de relaxar a mente*”.

Assim, os livros de colorir também podem ser vistos com um outro olhar, o do consumo. Edgar Cabanas e Eva Illouz (2022)creditam que vivemos hoje em uma sociedade da *happycracia*, onde a felicidade se transformou em um imperativo individual e um instrumento de controle social. A felicidade dos cidadãos já não é mais vista como algo que empresas e governos podem contribuir, mas como um objetivo a ser conquistado por cada um de nós. Assim, a indústria e o mercado vendem a ideia de que precisamos de palestras motivacionais, livros de autoajuda e outros produtos e serviços para sermos positivos e alcançarmos a felicidade.

Nesse sentido, os discursos em torno dos livros de colorir sugerem que a prática é um meio de autorregulação emocional, e o mercado se aproveita da afirmativa. Os livros de colorir para adultos, em especial os da série *Bobbie Goods*, nosso objeto de estudo, são produtos desse “mercado da felicidade” (Cabanas; Illouz, 2022), que inclui não só o livro, mas a compra de canetas específicas, o consumo de vídeos e a participação de comunidades online. Ao mesmo tempo, são vendidos como uma fuga das telas do celular, uma prática analógica, para relaxar e se acalmar em mundo de constante movimento.

Inclusive, uma questão importante apontada por Dresler e Perera (2019) é a conexão com outras pessoas durante a atividade de colorir. Compartilhar momentos com familiares e amigos foi descrito pode gerar o fortalecimento de vínculos, permitindo uma melhor comunicação, principalmente, de mães com os filhos. Mas essa socialização também se estabelece de forma *online*.

As redes sociais são ambientes que permitem essa socialização entre a comunidade que colore, através de uma “conversação em rede”, compreendida por Raquel Recuero (2014) como um processo estruturado e negociado entre os atores sociais, que se desenvolve segundo rituais culturais específicos e está inserido nas dinâmicas de interação social. No *online*, a comunicação não se restringe aos diálogos orais diretos, mas abrange uma variedade de fenômenos comunicacionais que envolvem trocas simbólicas, construídas por meio da linguagem e da criação de contextos compartilhados de interpretação. Ou seja, a conversação se dá por meio de comentários, curtidas, compartilhamentos e outras métricas.

Assim, no caso dos livros do *Bobbie Goods*, as redes sociais reforçam a ideia de que, para “colorir bem”, é necessário se esforçar e, só assim, é possível colorir com prazer. Já a estética predominante nos livros – composta por imagens fofas, organizadas e acolhedoras – enfatiza a valorização da leveza e da previsibilidade emocional, característica central da *happycracia*. Por isso, emoções negativas, o caos e o desconforto **são excluídos do espaço do colorir**.

No entanto, justamente por sua estrutura simples e acessível, a arte do *Bobbie Goods* também pode se revelar como um campo fértil para a resistência simbólica nas redes. Alguns usuários subvertem os sentidos originais das ilustrações, criam narrativas críticas ou utilizam os livros como suporte para expressões alternativas, rompendo com a função meramente terapêutica e propondo um uso criativo e diferenciado.

ANÁLISE DO BOBBIE GOODS NO TIKTOK

O *TikTok* é uma rede social criada em 2017 que permite, principalmente aos jovens, participar de comunidades através da produção e consumo de vídeos curtos. Para Stokel-Walker (2022), a facilidade de uso do aplicativo é um de seus atrativos, pois basta pegar o celular, apertar um botão para gravar e fazer o vídeo, que pode ser editado por filtros e músicas, além de permitir o uso de *hashtags* para que este seja encontrado.

Assim, escolhemos essa rede social para nossa análise pois apresenta uma grande comunidade de consumidores do *Bobbie Goods*. O objetivo é compreender as dinâmicas discursivas e performativas associadas ao uso dos livros de colorir da marca no *TikTok*, utilizando como método a Análise de Conteúdo (Bardin, 2011). A amostra foi composta por 71 vídeos localizados por meio da busca pelas palavras-chave “Bobbie Goods” e “#boobbiegoods”, considerando o recorte temporal do mês de maio. Os dados foram colhidos no dia 19 de junho de 2025.

A análise concentrou-se em dois eixos principais: (1) o conteúdo dos vídeos, observando temas recorrentes, formas de expressão, estilos visuais e narrativas mobilizadas pelos usuários; e (2) as métricas de engajamento, com foco nos números de curtidas, comentários e compartilhamentos, a fim de avaliar o alcance e a recepção das postagens na plataforma. Essa abordagem permitiu identificar padrões de uso, formas de sociabilidade digital e possíveis subversões em relação à proposta original dos livros.

No primeiro eixo, buscamos categorizar a **Ação que os indivíduos desempenharam no vídeo** e a Temática do mesmo. No segundo, nas **Métricas, verificamos as médias do tamanho do vídeo**, curtidas, comentários, salvamentos e compartilhamentos.

Primeiramente, iremos analisar os dados da temática Ação, observando o Gráfico 1, com as categoriais, e Quadro 1, com as métricas de engajamento.

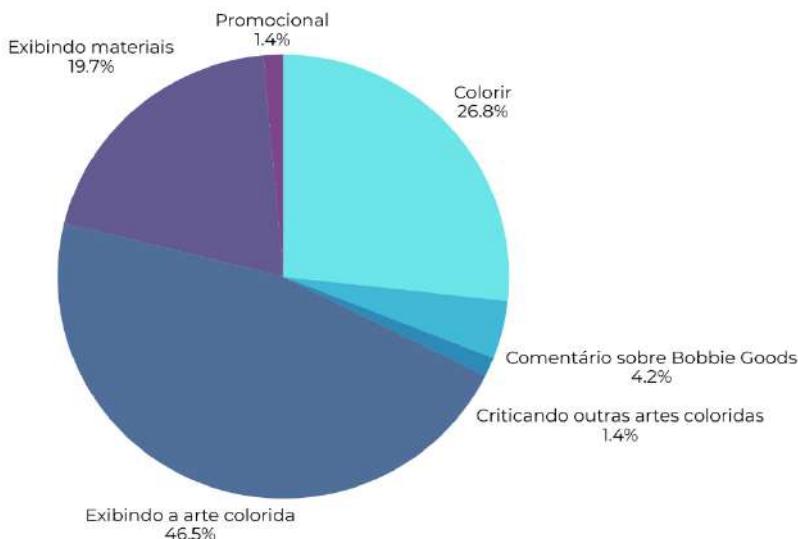


GRÁFICO 1: CATEGORIA “AÇÃO”

Fonte: Elaborado pela autora

AÇÃO	Média de Tamanho	Média de Curtidas	Média de Comentários	Média de Salvos	Média de Compartilhamentos
Colorir	01:23:25	45322,63	518,4737	5631,11	3343,142
Comentário sobre Bobbie Goods	01:46:40	1052	220	99	58,66667
Criticando outras artes coloridas	00:20:00	6351	132	973	245
Exibindo a arte colorida	00:38:29	47432,91	926,3939	2658,91	4311,445
Exibindo materiais	00:59:09	12133,57	228,3846	1535,71	1313,071
Promocional	00:23:00	34300	472	4526	8663
Total Geral	00:56:59	37184,41	637,9286	3127,2	3285,414

QUADRO 2: MÉTRICAS DA CATEGORIA “AÇÃO”

Fonte: Elaborado pela autora

A partir dos dados do Gráfico 1 e do Quadro 1, percebemos que a maior parte do conteúdo é dedicado à exibição do desenho já colorido e do processo de colorir, sendo também estas categorias as que geram maior engajamento em termos de curtidas e comentários. Isso indica que o público valoriza o resultado final do trabalho artístico e o processo de criação, se interessando pela parte artística e estética do *Bobbie Goods*.

Já “Exibindo materiais” é um conteúdo que foca na apresentação de canetinhas ou dos livros, seja como forma de “ostentação”, ou como um desafio para colorir com poucas cores. As ações de “Comentário sobre *Bobbie Goods*” e “Criticando outras artes coloridas” apresentam o menor engajamento em todas as métricas. Isso demonstra que os usuários preferem mais ver e compartilhar conteúdos sobre o processo de colorir do que sobre refletir sobre ele.

Seguimos então para o Gráfico 2 e a Tabela 2, com dados da categoria “Temática”.

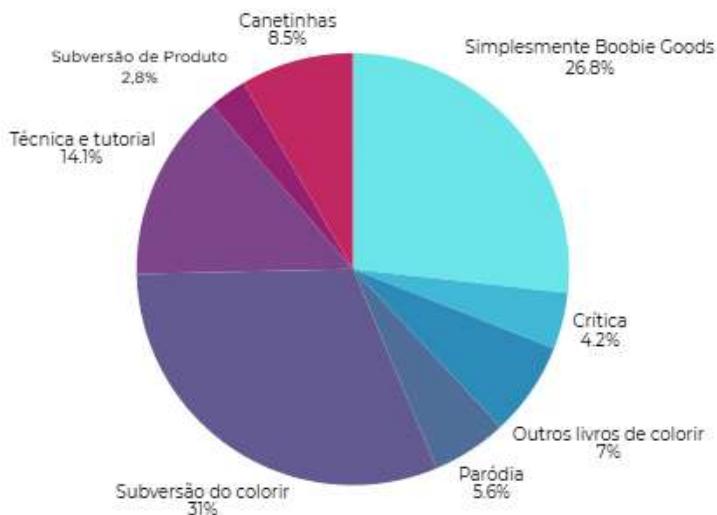


GRÁFICO 1: CATEGORIA “TEMÁTICA”

Fonte: Elaborado pela autora

Temática	Média de Tamanho	Média de Curtidas	Média de Comentários	Médio de Salvos	Média de Compartilhamentos
Simplesmente Bobbie Goods	00:48:47	32947,42	745,2632	3171,42	3140,879
Crítica	01:46:40	1052	220	99	58,66667
Outros livros de colorir	01:43:48	20203,2	178,2	2051,4	3334,2
Paródia	00:20:15	71048,25	3777,5	3456	12825,5
Subversão do colorir	00:46:22	61709,95	440,7727	3999	4273,032
Técnica e tutorial	01:36:12	21453,7	192,3	4155,1	1014,1
Subversão do produto	00:15:00	9022	529,5	2413,5	195,5
Canetinhas	00:31:0	5921,167	231	506,67	150
Total Geral	00:56:59	37184,41	637,9286	3127,2	3286,414

QUADRO 2: MÉTRICAS DA CATEGORIA “TEMÁTICA”

Fonte: Elaborado pela autora

A categoria mais recorrente é a temática “Subversão do colorir”, que também demonstra alto engajamento em diversas métricas. Esses **são os conteúdos** que produzem outros tipos de narrativa em cima dos livros do *Bobbie Goods*, trazendo distintos personagens da literatura e do cinema, ou criando um enredo próprio.



IMAGEM 1: PUBLICAÇÃO DO PERFIL “ISA JEHNEN”

Fonte: *Tiktok*

A Imagem 1, por exemplo, é a captura de tela de uma postagem da usuária Isa Jehnen do dia 7 de maio, onde ela exibe várias artes criadas por ela a partir dos livros de colorir do *Bobbie Goods*, destacando: Alice no país das Maravilhas, Vicente Van Gogh, Stranger Things, Sexta-feira muito louca e Anne de Green Gables. No final, ainda pergunta: “Gostaram? Mande suas sugestões para os próximos”, incentivando o diálogo da comunidade. Com duração de 1 minuto, o vídeo apresentou 14900 curtidas, 242 comentários, 2679 salvamentos e 1410 compartilhamentos.

Já a segunda categoria mais recorrente é “Simplesmente *Bobbie Goods*”, com 28,6%, onde apenas se exibe desenhos ou se colore, sem nenhuma outra função, apenas em prol da visibilidade. Aqui, temos postagens que destacam o ato de colorir ou exibir os coloridos após a finalização dos desenhos, apenas pelo desejo das pessoas de compartilhar suas produções.

A terceira, “Técnica e tutorial”, aparece com 14,1%. Nessa categoria encontramos vídeos em que os indivíduos ensinam processos e dão dicas de colorir para a comunidade, sendo a temática mais salva, indicando que a comunidade do *Bobbie Goods* no *TikTok* busca e valoriza conteúdos que oferecem aprendizado e que podem ser revisitados.

“Canetinhas” aparece a seguir, com 8,5%, e destaca, como comentamos anteriormente, as canetas que, normalmente, são indicadas para colorir os livros. Elas são vendidas em conjuntos de 12 a cerca de 120 unidades. Assim, há muitos vídeos em que os usuários destacam conseguir colorir com poucas unidades ou, pelo contrário, exibem sua coleção de canetas. É um tipo de conteúdo com muitas curtidas, mas com baixo número de comentários, salvamentos e compartilhamentos, sugerindo uma reação mais passiva da comunidade.

Em contrapartida, a categoria “Subversão de produto”, com 2,8% do total, reflete justamente o contrário: indivíduos que destacam estar colorindo com outros tipos de canetas e lápis de cor. Já “Outros livros de colorir”, 7%, evidencia postagens que mostram outros livros de colorir, até mesmo alguns que foram produzidos em gráficas para serem presenteados.

Já os conteúdos de “Paródia”, 5,6%, mesmo não sendo muito frequentes, **são extremamente eficazes em gerar engajamento**, mesmo possuindo uma média de tempo baixa. São os vídeos que acabam fazendo piadas sobre a estética perfeita do *Boobie Goods*, apresentando desenhos que não estão coloridos de forma harmônica, na maioria das vezes de iniciantes. A *trend*² “Primeiro você começa e depois você melhora” é utilizada de forma irônica, já que não se vê evolução nos desenhos.

Por fim, “Crítica”, com 4,2%, engloba os vídeos em que se discute a cultura do *Boobie Goods*, falando justamente sobre o capitalismo e a produtividade que o rodeia. São vídeos maiores, com cerca de 1 minuto e 45 segundos, mas que apresentam o menor número de métricas de engajamento.

Assim, vemos que a comunidade do *Boobie Goods* se conecta a partir de diferentes conteúdos, que vão desde a atuação esperada até a subversão. Assim, o que antes era uma atividade privada e introspectiva, tornou-se um ritual compartilhado, onde a mediação tecnológica não apenas conecta indivíduos, mas também produz sentidos, reconhecimento e pertencimento simbólico. Afinal, os indivíduos se reconhecem nas postagens, nas alegrias e dores, prazeres e descontentamentos, enfim, no ato de colorir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de colorir, quando analisada em sua circulação social, revela tensões entre controle e expressão, conformidade e resistência, bem-estar e mercantilização. Inicialmente promovidos como instrumentos de relaxamento e desconexão das telas, com uma forma de desestressar e desligar do mundo, esses livros foram rapidamente ressignificados pelas dinâmicas das redes sociais, criando redes e comunidades.

² “Trend” em português significa tendência. No contexto digital e, especialmente, nas redes sociais, “trend” refere-se a um conteúdo ou padrão de comportamento que se torna popular e amplamente adotado por um período específico.

Assim, a experiência estética individual, antes associada ao recolhimento e à introspecção, e compartilhada apenas com amigos e familiares em um contexto presencial, passa a ser partilhada em plataformas como *TikTok*, *Instagram* e *YouTube*, transformando-se em conteúdo performático que alimenta dinâmicas de visibilidade, influência e engajamento.

Nesse processo, o colorir deixa de ser uma atividade puramente terapêutica para se tornar um espaço de subversão criativa, em que cores, estilos e temáticas desafiam o formato original das obras, gerando repercussão e engajamento nas comunidades digitais. Destacamos que nos surpreendeu que a temática mais recorrente tenha sido justamente aquela que foge do padrão estipulado pelas edições dos livros.

As interações geradas nesses ambientes reforçam práticas coletivas de produção e apreciação, ao mesmo tempo em que estão atravessadas por lógicas de consumo e de mercado ligadas à busca pela felicidade e pelo bem-estar. Assim, os livros de colorir operam em uma tensão constante entre o desejo de se desconectar e a necessidade de se mostrar.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. **Os usos sociais da ciência**: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- CABANAS, Edgar; ILLOUZ, Eva. **Happyocracy**: Fabricando cidadãos felizes. Tradução de Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu Editora, 2022.
- DRESLER, Emma; PERERA, Palana. Doing mindful colouring: just a leisure activity or something more? **Leisure Studies**, [s. l.], 2019. DOI: <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1583765>.

GEORGE, Anna. Investigating the psychological benefits of adult colouring using a mixed method approach. **Health Psychology Report**, v. 11, n. 2, p. 128–141, 2023. DOI: <https://doi.org/10.5114/hpr/164830>.

PUBLISHNEWS. **Lista de Mais Vendidos Geral de 2025 - PARCIAL – 2025**. Publishnws. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/ranking/anual/0/2025/0/0>. Acesso em: 20 jun. 2025.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede**: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet. Porto Alegre: Sulina. 2014.

STOKEL-WALKER, Chris. **TikTok Boom: Um Aplicativo Viciante e a Corrida Chinesa Pelo Domínio das Redes Sociais**. Tradução de Alexandre Raposo, Carolina Selvatici e Diego Magalhães. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2022.

THOMPSON, John B. **Mercadores de Cultura**: o mercado editorial no século XXI. Traduzido por Alzira Allegro. São Paulo: Editora Unesp, 2013

THOMPSON, John B. **As guerra dos livros**: a revolução digital no mundo editorial. Traduzido por Fernando Santos. São Paulo: Editora Unesp, 2021

THOMPSON, John B.. O futuro dos livros. **MATRIZes**, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 11-20, 2023. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v17i1p11-20. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrices/article/view/210686>. Acesso em: 2 maio. 2023.

CAPÍTULO 16

Narrar com diferença: as adaptações de *Quarto de Despejo* em quadrinhos e teatro como estratégias de mediação cultural

Alexandre de Castro Junior

Narrar com diferença: as adaptações de *Quarto de Despejo* em quadrinhos e teatro como estratégias de mediação cultural

Alexandre de Castro Junior¹

A adaptação de obras literárias para diferentes mídias é uma prática recorrente no campo editorial brasileiro. Diversas editoras têm investido na releitura de clássicos da literatura nacional em formatos mais acessíveis, como os quadrinhos, com o intuito de aproximar novos públicos, especialmente os jovens, dessas narrativas. Exemplos notáveis desse movimento incluem adaptações de “Vidas Secas” de Graciliano Ramos, publicada pela editora Galera e de “Helena” de Machado de Assis, publicada pela editora New Pop.

Um caso significativo é a obra *Quarto de Despejo: diário de uma favelada*, de Carolina Maria de Jesus. Publicada originalmente em 1960, a obra ganhou notoriedade por registrar, em forma de diário, a vida de uma mulher negra, catadora de papel, moradora da favela do Canindé, em São Paulo, revelando com força e crueza a realidade da pobreza urbana. O livro inscreveu no espaço literário uma voz até então marginalizada. Com o passar das décadas, a obra não

¹ Licenciado em Letras – Português/Japonês pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Mestre em Filosofia e Educação pelo Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ). E-mail: alexxcastroufrj@gmail.com

apenas ganhou novas edições, mas gerou adaptações em diferentes suportes midiáticos.

Este trabalho debruça-se sobre duas dessas adaptações de *Quarto de Despejo* em história em quadrinhos e em versão teatral, ambas publicadas pela Editora Ática. As duas versões preservam o núcleo temático e o impacto social do texto original, mas utilizam diferentes linguagens para recontar a trajetória de Carolina: a HQ aposta na visualidade e síntese textual para ampliar o alcance da narrativa, enquanto a versão teatral enfatiza a oralidade e a performance como instrumentos de expressão da experiência vivida. Esses deslocamentos suscitam questões fundamentais sobre o processo de adaptação: o que se transforma? O que se mantém? e como cada mídia ressignifica o texto original?

Este artigo tem como objetivo analisar comparativamente entre as versões da obra o diário original, a adaptação para os quadrinhos e a versão dramatizada, buscando compreender os modos como a narrativa de Carolina Maria de Jesus é transposta, reinterpretada e atualizada pela mesma editora. Para isso, utilizamos como aporte teórico os estudos de Linda Hutcheon (2013), que comprehende a adaptação como recriação e transcodificação; Gérard Genette (2010), com seu conceito de hipertextualidade; Roman Jakobson (2011), ao tratar da tradução intersemiótica; e Francis Aubert e Markus Weininger, que problematizam a ideia de fidelidade e o papel do receptor nas práticas tradutórias e adaptativas. Buscamos, assim, refletir sobre o potencial pedagógico, estético e político das adaptações, sobretudo quando se trata de uma voz como a de Carolina Maria de Jesus, cuja narrativa continua a reverberar com potência nas diferentes formas em que é (re)contada.

O PROCESSO DE ADAPTAÇÃO: TRANSFORMAÇÕES DE FORMA E LINGUAGEM

As adaptações estão por toda parte. Do teatro à televisão, do cinema aos quadrinhos, da literatura à animação, histórias são cons-

tantemente recontadas, transformadas e reinscritas em novos contextos, linguagens e mídias. Longe de serem apenas reproduções ou cópias, as adaptações são formas criativas de reelaboração narrativa. Linda Hutcheon (2013) define a adaptação como “uma forma de repetição com variação” (p. 40), um processo simultâneo de continuidade e inovação, onde uma obra anterior serve de base para a criação de um novo produto artístico.

Hutcheon rejeita a ideia tradicional de fidelidade como critério de avaliação da adaptação. Para ela, adaptar é *interpretar*, é dialogar com o texto-fonte de forma crítica e inventiva, respondendo às demandas de outro tempo, outro público e outro meio. Ela argumenta que nem toda versão adaptada “precisa, consegue ou deseja reincorporar todos os aspectos e temáticas existentes nas obras adaptadas”. Adaptar é narrar com diferença, ajustando linguagem, imagem e discurso para cativar o novo público. Em vez de um mero decalque, a adaptação se configura como *transcodificação* — conceito emprestado de Roman Jakobson (2011), que define a *tradução intersemiótica* como a interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. Assim, transpor um romance filosófico para um filme, uma peça ou um mangá, por exemplo, é mais do que traduzir palavras: é reconfigurar todo um universo simbólico e narrativo, respeitando os códigos e as potencialidades do novo suporte.

A esse respeito, a noção de *hipertextualidade*, formulada por Gérard Genette (1982), oferece um aporte importante para compreender as camadas que operam entre o texto original e a adaptação. Para Genette, um hipertexto é um texto B derivado de um texto A (hipotexto), por meio de operações de transformação. Embora nem sempre fale explicitamente do texto-fonte, o hipertexto carrega sua marca como no caso de *Ulisses*, de James Joyce, em relação à *Odisseia*. Hutcheon retoma essa ideia de Genette, mas amplia seu escopo ao destacar que a adaptação não apenas transforma: ela *recontextualiza* culturalmente o texto, transpondo não só o conteúdo, mas os efeitos e o sentido da narrativa.

Robert Stam (2003) aprofunda esse diálogo entre adaptação e hipertextualidade, aplicando-o especialmente ao cinema. Ele ob-

serva que a adaptação deve ser compreendida como uma forma de intertextualidade expandida, que envolve *seleção, concretização e atualização*. Essas operações não têm como objetivo a fidelidade servil, mas sim a *funcionalidade cultural* do novo texto, ou seja, sua capacidade de comunicar algo relevante a um público distinto em uma mídia diferente. Nesse sentido, Stam se aproxima de Hutcheon ao propor que a adaptação é uma prática criativa e interpretativa, e não uma tradução literal.

A questão da *fidelidade*, aliás, é duramente criticada também por Francis Aubert (1994), que argumenta ser impossível ao tradutor ou ao adaptador acessar de forma plena a “mensagem pretendida” pelo autor. Para ele, a comunicação está sempre sujeita a interpretações diversas, sendo mais adequado pensar em uma “fidelidade ao receptor” — isto é, às necessidades e expectativas do público-alvo. Essa perspectiva encontra eco em Markus Weininger (2008), que lembra que *toda tradução implica escolhas, perdas e ganhos*. Logo, não existe uma adaptação “correta” ou “errada”, mas sim múltiplas versões possíveis, cada uma com seus efeitos e limites.

No campo da adaptação literária para neoleitores, como ocorre nas versões simplificadas de clássicos para o público infantojuvenil, ou nas adaptações filosóficas em forma de mangá (como *Assim Falou Zaratustra*, da série *Manga de Dokuhā*), essa perspectiva torna-se ainda mais evidente. Para atingir um público que, muitas vezes, não está familiarizado com os códigos da literatura canônica, é necessário operar transformações estruturais, lexicais e culturais. Aqui, as adaptações atuam como mediações pedagógicas, promovendo o acesso ao pensamento filosófico ou literário por meio de uma linguagem visual e narrativa mais acessível — sem, com isso, anular a complexidade da obra de origem, mas a reinscrevendo em outro registro de leitura.

Essa mudança de registro também se relaciona com a distinção feita por Hutcheon entre os modos de *contar (telling)* e *mostrar (showing)*. A literatura, ao confiar na palavra escrita, convoca a imaginação do leitor; o cinema, os quadrinhos e o teatro, ao contrário, constroem seus significados principalmente por meio da imagem,

do som e do gesto. Adaptar, portanto, é transitar entre essas linguagens e suas convenções — um processo que, inevitavelmente, exige reconfigurações narrativas e estilísticas.

Por fim, é importante destacar que, como observa Hutcheon, a adaptação é um processo *coletivo* de autoria. Ao contrário do texto literário tradicional, geralmente assinado por um único autor, a adaptação — sobretudo em mídias audiovisuais — envolve uma multiplicidade de agentes: roteiristas, diretores, ilustradores, produtores, figurinistas, editores. Cada um deles contribui para a construção do novo texto, tornando a adaptação uma forma de autoria compartilhada e socializada.

Assim, ao reunir as contribuições de Hutcheon, Jakobson, Genette, Stam, Aubert e Weininger, compreendemos que a adaptação é um campo híbrido por excelência, no qual se entrelaçam *interpretação, recriação, negociação cultural e transmutação estética*. Ela não é uma simples transposição, tampouco uma “traição” ao texto-fonte. É, antes, um gesto criativo de leitura e reescrita, que prolonga a vida das narrativas ao reinscrevê-las em novos horizontes de sentido.

AS ADAPTAÇÕES DE *QUARTO DE DESPEJO*: ENTRE QUADRINHOS E TEATRO

As obras adaptadas do *Quarto de Despejo* analisadas aqui: em mangá e em peça teatral, compartilham um mesmo objetivo pedagógico: tornar acessível o conteúdo da obra de Carolina Maria de Jesus a um público mais amplo. No entanto, apesar de partirem do mesmo material de origem e manterem o foco na perspectiva de Carolina como narradora e protagonista, as duas versões adotam estratégias distintas de adaptação, que revelam não apenas os limites e potencialidades de cada linguagem, mas também o modo como “ao recontar uma história em um novo meio de transmissão, ela deve ser ajustada para se adequar às características desse novo meio” (Hutcheon, 2013, p. 10). Em outras palavras, adaptar é narrar com diferença, ajustando linguagem, imagem e discurso para cativar o novo público.

A versão em quadrinhos conserva parte da estrutura do diário, inclusive com o destaque para as datas e com a manutenção da narração em primeira pessoa. As ilustrações acompanham a voz de Carolina, funcionando como extensão da escrita original. Ainda assim, a adaptação realiza cortes temporais significativos: entre uma página e outra, por exemplo, a narrativa salta do dia 23 de julho de 1955 para 10 de maio de 1958. Essa passagem temporal abrupta é marcada visualmente pela indicação “fim do diário de 1955”, recurso que antecipa o encerramento do volume daquele ano, que no livro original ocorre apenas em 28 de julho, com retomada posterior em 2 de maio de 1958. Tal reorganização cronológica evidencia uma lógica narrativa própria da linguagem dos quadrinhos, orientada por escolhas de síntese e ritmo visual.

Já a versão teatral opera uma transformação mais profunda. Ao transpor o diário para a cena, a adaptação abandona o formato original: as datas desaparecem, a narração em primeira pessoa cede espaço a diálogos entre personagens e à ação dramática, e o monólogo interior de Carolina é em parte substituído por interações que evidenciam tensões sociais e familiares. Essas transformações exemplificam o que Hutcheon (2013) identifica como uma reconfiguração da lógica interna da obra: “[...] cada forma envolve um modo de engajamento distinto por parte do público e do adaptador” (p. 35). A mudança de meio exige, portanto, não apenas uma transposição de conteúdo, mas uma reorganização do discurso e da estrutura narrativa.

Essas reconfigurações estruturais, embora transformem profundamente o modo de narrar, não tornam as adaptações inferiores à obra original. Como observa Hutcheon (2013), experimentar uma adaptação envolve outro tipo de contemplação estética, pois “parte do prazer advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco) de experimentar uma adaptação; vale para a mudança” (p. 25). Narrar com diferença, afinal, é uma das marcas centrais da adaptação. Nem toda versão adaptada “precisa, consegue ou deseja reincorporar todos os aspectos e temáticas existentes nas obras adaptadas” (Hutcheon, 2013). A ver-

são em quadrinhos, por exemplo, conserva o tom íntimo do diário de Carolina, destacando datas e mantendo a narração em primeira pessoa, mas reordena os eventos de forma mais sintética e visual. Já a peça teatral opera transformações mais profundas: abandona o formato diarístico, suprime datas e desloca o foco para o coletivo, incorporando novos personagens, cenas de interação comunitária e denúncias sociais. Essas mudanças evidenciam que adaptar não é apenas mudar de suporte, mas reorganizar a narrativa para atender às formas específicas de engajamento de cada meio e de seu público. Nesse sentido, as versões em quadrinhos e teatro de *Quarto de Despejo* operam como “repetições com diferença” (Hutcheon, 2013), ressignificando a obra de Carolina Maria de Jesus sem apagá-la, mas reimaginando-a para novos suportes e públicos.

Os paratextos de cada edição também refletem essas intenções. A edição em quadrinhos inclui notas introdutórias que contextualizam a autora e sua obra, funcionando como guia de leitura. Já a peça teatral traz orientações para encenação, divisão de papéis e sugestões de leitura dramatizada, sinalizando um uso mais ativo e colaborativo em sala de aula.

Comparando essas versões, é possível perceber que as adaptações não apenas alteram a forma do texto, mas também reconfiguram sua função, seu público e sua inserção no contexto educacional. Nesse processo, a Editora Ática não se limita a reproduzir o conteúdo original: atua como mediadora, moldando e redirecionando os sentidos da obra conforme os objetivos pedagógicos e as exigências das mídias escolhidas.

Além das distinções estruturais e discursivas, a própria ordem dos acontecimentos é reorganizada em cada versão, evidenciando diferentes estratégias narrativas. No quadrinho assim como no livro original a história começa no dia 15 de julho de 1955, data do aniversário de Vera Eunice, filha da autora. Nesse dia, Carolina relata sua frustração por não conseguir comprar um par de sapatos para a menina, ainda que desejasse muito presenteá-la. A cena é breve e introspectiva, construída exclusivamente a partir da narração em primeira pessoa.

Já na adaptação teatral, esse episódio surge apenas no sexto ato, sendo precedido por outras cenas que não constam no início do diário. A peça começa com uma briga entre um casal na rua, criando um ambiente dramático e coral que introduz a favela como cenário. O aniversário de Vera Eunice é retomado mais adiante, encenado como um diálogo entre mãe e filha. A interação direta confere à cena um tom mais emocional e relacional, de acordo com a proposta dramatúrgica da adaptação.

O motivo do sapato atravessa ambas as versões, mantendo o sentido central de precariedade material e desejo de dignidade. No quadrinho, ele é apresentado de forma melancólica e contida, fiel ao tom original, com Carolina afirmando que queria comprar o presente, mas o preço dos gêneros alimentícios a impediu. Já no teatro, a questão é reformulada: Carolina diz que não tem dinheiro, pede ao filho que troque garrafas vazias por pão e repete que está sem recursos. A fala ganha aqui um tom mais performático e dramático, evidenciando a urgência cotidiana da fome e da escassez.

Essas alterações mostram que a adaptação não se limita à troca de linguagem, mas envolve uma reorganização da narrativa que busca responder às expectativas de diferentes públicos. O quadrinho, mais próximo do diário, valoriza a fidelidade textual e a imersão subjetiva. A peça teatral reorganiza os eventos para criar tensões dramáticas, privilegiando a ação, o diálogo e a mediação coletiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As adaptações de *Quarto de Despejo* para os formatos de história em quadrinhos e peça teatral revelam como a narrativa de Carolina Maria de Jesus pode ser reinscrita em novas linguagens sem perder sua força crítica e seu apelo emocional. Longe de diluir ou simplificar a obra original, essas adaptações operam como práticas de mediação cultural, possibilitando que diferentes públicos sobretudo jovens leitores e espectadores escolares entrem em contato com uma voz historicamente marginalizada e com uma realidade social ainda urgente.

A partir da análise comparada das duas versões publicadas pela Editora Ática, torna-se evidente que cada mídia impõe seus próprios modos de narrar e de envolver o público. Enquanto os quadrinhos preservam a intimidade e a subjetividade do diário, reconfigurando-o por meio de síntese visual e ritmo narrativo, o teatro expande a experiência ao enfatizar a oralidade, o corpo e o coletivo, transformando a dor individual em ação dramatúrgica compartilhada. Em ambos os casos, há um esforço consciente de manter o núcleo ético e político da obra de Carolina, ainda que por caminhos estéticos distintos.

Nesse sentido, o gesto de adaptar *Quarto de Despejo* deve ser entendido como um movimento de continuidade e ampliação do legado de Carolina Maria de Jesus. As adaptações analisadas não apenas atualizam a obra para novos formatos e leitores, mas também reafirmam sua importância histórica, política e literária, permitindo que a voz de Carolina continue sendo ouvida, lida, encenada e sobretudo sentida por diferentes gerações. Narrar com diferença, portanto, é mais do que uma estratégia estética: é um ato de resistência, memória e transformação.

REFERÊNCIAS

- AUBERT, Francis. A tradução da alteridade: uma questão de valores. In: AUBERT, Francis (org.). **Tradução, teoria & prática**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1994. p. 107–122.
- GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Tradução: Luciene Felix. Belo Horizonte: UFMG, 2010.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução: André Telles. 2. ed. São Paulo: Editora UNESP, 2013.
- JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: ANDRADE, Maria Lúcia Bastos Kern de; PAGANO, Adriana. **Linguagem, tradução e representação**. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011. p. 55–63.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Tradução: Antonio Hohlfeldt et al. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

WEININGER, Markus. A tradução intersemiótica como prática transcriadora. *In: GORSKI, Edna; BARROS, Diana Luz Pessoa de.*

Tradução intersemiótica: da teoria à prática. São Paulo: Contexto, 2008. p. 123-137.

CAPÍTULO 17

**A modernização do Japão
a partir do anime e mangá**
*Rurouni Kenshin: um
estudo histórico*

Charles de Oliveira Corrêa

A modernização do Japão a partir do anime e mangá *Rurouni Kenshin: um estudo histórico*

Charles de Oliveira Corrêa¹

Após anos diante do Xogunato Tokugawa, período a qual o Japão se fechou completamente para o exterior, no ano de 1868 o país passa por uma grande mudança que dali para frente iria mudar completamente suas bases econômicas, políticas e sociais daquele período. Esta mudança é denominada como Restauração Meiji. Ao se deparar com um cenário completamente desenvolvido ao seu redor, o país das cerejeiras se vê diante de uma grande decisão por meio das elites presente no período, criar uma sociedade modernizada que se adentre ao cenário mundial capitalista e se adapte aos padrões do ocidente.

Posteriormente a restauração, em 1871 irá ocorrer Missão de Iwakura, expedição está onde estudante e funcionários japoneses foram enviados ao exterior (Europa e Estados Unidos da América) de maneira diplomática durante cerca de dois anos com o objetivo de compreender melhor seus vizinhos ocidentais nos aspectos sociais e econômicos, para assim, obter uma maior compreensão de como reformular seu antigo sistema e modernizar o Japão.

Compreendendo um breve resumo sobre a era Meiji, pode-se perceber como tais elementos que ocorreram neste período estão

¹ Graduado em licenciatura em História, Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC). charlesoliveiracorrea17@gmail.com.

presentes e são utilizados como intermédio para a narrativa e a construção de seus personagens do mangá *Rurouni Kenshin*, do autor Nobuhiro Watsuki, que também teve uma adaptação para anime, chegando ao Brasil e sendo exibido pela Rede Globo no ano de 1999.

Samurai X é dividido em três principais arcos no mangá, 1) Arco de Tóquio, que narra as primeiras aventuras de Kenshin, abordando pequenos acontecimentos no cotidiano do samurai. 2) Arco de Kyoto, onde é apresentado Makoto Shishio como principal antagonista da obra e um antigo hitokiri (retalhador) que pretende incendiar o Japão e dar um golpe de estado com a ajuda de sua organização criminosa chamada Juppongatana. 3) Arco de Jenchuu, que aborda a vingança de Enishi e seus cinco aliados (Jenchuu) contra Kenshin devido a morte de sua irmã Tomoe que ocorreu no passado.

A trama de *Samurai X* se passa no 11º ano da Era Meiji e gira em torno de Kenshin Himura, um samurai errante que durante o período de transição da era Edo para a era Meiji foi um retalhador que seguia ordens do governo e assassinava as pessoas que o Estado ordenava, a fim de instaurar uma nova era. Diante dos acontecimentos de seu passado envolvendo sua amada Tomoe, Kenshin decide não ser mais um assassino e passa a se tornar um andarilho, utilizando uma espada de lâmina ao contrário (*sakabatou*), evitando machucar as pessoas durante seus conflitos. Desde a restauração, Kenshin vagava pelas ruas do Japão sem um destino até o instante em que conhece Kaoru Kamiya, uma professora de kendô que o abriga em seu dojo e que futuramente o irá acompanhá-lo em suas aventuras junto de Sanosuke Sagara, um lutador de rua, que fazia parte do antigo esquadrão Sekihoutai e Yahiko Myoujin, um órfão, descendente de antigos samurais que é acolhido por Kaoru como seu aluno de kendô.

JUSTIFICATIVA

Há tempos tem-se a concepção de que desenhos animados são narrativas que possuem uma história simplória que tem como objetivo somente o entretenimento do público infanto juvenil, todavia,

através deste projeto, pretende-se desmistificar essa ideia. O ceticismo de inúmeras pessoas está muito presente quando é colocado em pauta que desenhos japoneses podem apresentar uma crítica, gerar inúmeros debates e abrir um leque imenso para diferentes interpretações sobre variados assuntos. Com o passar dos anos, mais e mais animações ocidentais estão surgindo em canais da televisão por assinatura e serviços de streaming, sendo a maioria delas destinadas ao público jovem. A partir disto, tem-se uma generalização de que animações tanto ocidentais quanto orientais seguem esta mesma linha estética.

A cultura japonesa sempre desenvolveu inúmeros mangás que eventualmente acabavam se tornando animes, possuindo uma trama complexa e inusitada, repleta de personagens densos. Uma prática tradicional ao mercado de animações japonês que remonta às primeiras adaptações animadas de mangás por Osamu Tezuka ainda nos anos 1950 (Gravett, 2006). As animações ocidentais possuem diversas demografias de animes, podendo ser divididos em *Shounen* (para garotos), *Shoujo* (para garotas), *Seinen* (para homens jovens adultos) e *Josei* (para mulheres jovens adultas). Por mais que haja diversos gêneros, o principal público-alvo ainda continua sendo o público jovem, entretanto, animes *Seinen* e *Josei*, por sua vez, tem ganhado mais espaço, sobretudo em serviços de streaming, com suas tramas mais adultas e complexas. O *Seinen* é direcionado ao público masculino adulto, com idade entre 18 e 40 anos. No *Seinen* não há grandes restrições à violência ou ao conteúdo erótico. Já o *Josei* é direcionado ao público feminino adulto, apresentando em suma, situações e acontecimentos presentes no cotidiano de uma mulher japonesa.

A partir dos estudos propostos é interessante analisar a obra *Samurai X* sob uma perspectiva mais histórica, analisando e comparando o anime com os acontecimentos históricos ocorrido no Japão durante a restauração Meiji. *Samurai X* é um mangá escrito e desenhado por Nobuhiro Watsuki e foi publicado entre 1994 e 1999 na revista *Weekly Shōnen Jump*. Já sua versão em anime é de 1996 a 1998. Apesar de ser demarcado como um típico mangá shonen, *Samurai X* tensiona questões que dialogam com outras demografias, estando

nesse limiar que é comum à emergente cultura Otaku, que pelo culto à obra confere à mesma densidade e relevância (Otabasi, 2008).

Uma perspectiva mais histórica constatará os diversos acontecimentos da industrialização ocorridos no Japão que se manifestam na obra *Samurai X*. A obra de Nobuhiro Watsuki, a partir da maneira como retrata os samurais, o governo e principalmente a industrialização, traz comentários sobre a industrialização da era Meiji e a atual economia do Japão, observando elementos que levaram o país a chegar como a terceira maior economia do mundo contemporâneo por meio da industrialização que ocorreu no passado.

Deste modo, coloca-se como questão de pesquisa como o anime *Samurai X* retrata historicamente o período de industrialização do Japão durante a era Meiji e como, ao mesmo tempo, faz desse retrato um comentário sobre o Japão contemporâneo.

METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa é de natureza qualitativa. “Na pesquisa qualitativa, não se quer provar existência de relações particulares entre variáveis. O trabalho busca uma descrição do fenômeno estudado, está interessado nas histórias dos eventos e nas suas interdependências” (Rauen, 2015, p. 532). Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratória. “Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições” (Gil, 2002, p. 41). Referente a seus procedimentos, a pesquisa será bibliográfica e documental. O anime *Samurai X*, prioritariamente, sendo o objeto de investigação, e o mangá homônimo, como material dialogado e de suporte, serão os principais documentos da pesquisa. Já as referências bibliográficas virão em socorro no que tange história e teoria do anime e do mangá japonês e história econômica e socio-cultural do Japão da era Meiji e do final do século XX. Através da

pesquisa exploratória sobre a era Meiji e o Japão contemporâneo, e com o procedimento bibliográfico, têm-se como intuito conhecer melhor este tema, se aprofundando no que levou o Japão a passar por esse período de modernização, como ocorreu e seu reflexo na atualidade. Por isso o anime e o mangá terão a dupla pertinência de serem analisados como retrato fabulado de uma época e material-fonte de outra. Primeiramente, a análise abordará anime e mangá como representações com total liberdade poética sobre a era Meiji, mais especificamente sobre a industrialização do Japão, pontuando determinados elementos que se fazem presentes na obra de maneira fiel ou figurativa. Em um segundo momento, a análise, munida dos dados coletados já na primeira etapa, abordará anime e mangá como materiais-fonte, pelos quais uma determinada ideia sobre a era Meiji e a modernização japonesa correspondem com o que estava ocorrendo com a sociedade japonesa no final dos anos 1990.

Compreende-se a vastidão do objeto estudado. Afinal, o anime *Samurai X* possui 95 episódios e o mangá 28 volumes. Contudo, o recorte é capaz de redimensionar a tarefa. Afinal, busca-se tão somente analisar na obra os retratos e ressonâncias da modernização japonesa ontem e hoje, sem se ater em questões estruturais da narrativa ou minúcias da arte.

Para efeitos de síntese, esclarece-se portanto que considerando o tempo de duração da pesquisa, e esta ser a respeito de um objeto artístico-cultural, colocar-se-á em prática as seguintes ações: (1) levantamento e acesso a livros, artigos e/ou documentos a respeito de história da modernização do Japão na era Meiji; (2) levantamento e acesso a livros, artigos e/ou documentos a respeito da sociedade e imaginário japonês do final dos anos 1990; (3) análise de elementos referentes à modernização do Japão no anime *Samurai X* (prioritariamente) e no mangá de mesmo nome (secundariamente); (4) convergências e divergências pelo anime e mangá *Samurai X* da modernização japonesa da era Meijo e do final do século XX.

Com as leituras e as análises já definidas, procurar-se-á regularizar os dados em coleta por meio de relatórios, os quais serão observados e discutidos durante a orientação da pesquisa.

UM RETRATO DAS GUERRAS EM RUROUNI KENSHIN PASSADO DE KENSHIN E RELAÇÃO COM O CLÃ CHOSHU

Ao retratar o passado de Kenshin Himura, no mangá é apresentado flashbacks que narram sua história, transitando entre sua infância e adolescência, mostrando desde o momento em que Kenshin aprende o estilo de espada denominado Hiten Mitsurugi com seu mestre Seijuro Hiko até o instante que abandona seu local de treinamento para ir sozinho lutar contra o Xogunato Tokugawa, aliando-se ao clã Choshu e se tornando um assassino.

O estilo Hiten Mitsurugi foi ensinado por Hiko com o intuito de fazer com que o garoto pudesse se defender e proteger outras pessoas, promovendo a paz, a fim de um mundo melhor. Idealizado por esta ideia, Kenshin acreditava que seu estilo deveria ser usado para trazer a paz ao Japão a todo custo.²

Pelo fato de seus ideais se diferenciarem parcialmente dos de Seijuro, o jovem samurai abandona seu mestre aos quinze anos, e decidido em alcançar esta paz, se alia ao clã *Choshu* que se posicionava contra o xogunato Tokugawa e era liderado por Katsura, que também ordenava a Kenshin assassinar as pessoas que defendiam o xogunato. Kenshin, então ainda jovem passa a ser um assassino do clã, acreditando que as mortes relacionadas a suas missões iriam levar o Japão para um mundo ideal.

Anos após Kenshin Himura ter sido um assassino que matou milhares de pessoas enquanto fazia parte destes clãs rivais ao Xogunato em prol de um bem maior, o samurai sente-se culpado com aquelas mortes dentro daquele cenário de guerra e passa a utilizar uma espada de lâmina ao contrário para derrotar os inimigos que surgem na obra sem feri-los gravemente ou os assassinar, uma prática muito diferente da que possuía antes e incomum para um samurai.

A participação do personagem como um assassino subordinando do clã Choshu muito provavelmente se passa durante a Guerra

² Clã Choshu: junto dos clãs Satsuma e Tosa, este clã foi responsável opor se opor ao xogunato Tokugawa e realizar uma aliança com o objetivo de acabar com ele, a fim de realizar a restauração Meiji.

Boshin que ocorreu no Japão entre 1868 e 1869, onde os feudos Satsuma, Choshu que possuíam o desejo de derrubar o Bakufu e reestabelecer o poder ao imperador tiveram uma grande batalha contra aqueles que eram contra a restauração Meiji.

A REBELIÃO DE SATSUMA

As reformas políticas, sociais e econômicas da restauração Meiji geraram uma insatisfação da população, transformando repentinamente a vida dos samurais e dos camponezes, que se viram pouco beneficiados com as mudanças que ocorreram, criando então rebeliões como um sinal de revolta quanto as mudanças. Os samurais eram egocêntricos e presumiam serem o pilar do Japão e que em algum momento iria protegê-los de seus inimigos, já que possuíam habilidade e treinamento necessário. A narrativa de Samurai X também transmite este egocentrismo dos samurais, visto que, sempre que um vilão confronta Kenshin, ele demonstra arrogância acreditando ser mais forte e superior as demais pessoas por portar uma espada, apresentando um comportamento de grandeza e exibicionismo.

O fim do xogunato Tokugawa criou questões econômicas que futuramente iriam dar início a guerras e rebeliões, sendo uma delas considerada uma das rebeliões mais importantes tanto para a história do Japão, como para a inspiração da trama de Samurai X, a Rebelião de Satsuma.

Neste período, a administração central de Tóquio era responsável pelo pagamento dos samurais, entretanto, em 1876, o governo decide apoiar a restauração de maneira financeira e resolve interromper o pagamento dos guerreiros com o propósito de poupar gastos, deixando os samurais sem renda financeira e sem suas espadas, que também foram proibidas de serem portadas no mesmo ano.

Conforme Szczepanski (2019), “durante o final da hegemonia Tokugawa é construído na cidade de Kagoshima um novo estaleiro e as ocupações de armas e munições por ordem do clã Satsuma. Alguns anos depois, em 1877, a Marinha Imperial, regida pelo governo

de Tóquio invade estas ocupações em Kagoshima com o objetivo de confiscar as armas, porém, os samurais da cidade de Kagoshima ao serem sinalizados pelos cidadãos da cidade, acabaram por expulsar os invasores que queriam apreender as armas e munições. Após Saigo Takamori ficar sabendo deste acontecimento, o samurai que no passado era um político do governo, decide formar seu revolucionário exército para atacar as muralhas do Castelo De Kumamoto. O ataque durou dois dias, porém, tendo pouco resultado, o líder samurai decide organizar um cerco. De acordo com Szczepanski (2019)

O Cerco do Castelo de Kumamoto durou até 12 de abril de 1877. Muitos ex samurais da área se juntaram ao exército de Saigo, aumentando sua força para 20.000. O samurai Satsuma lutou com feroz determinação; enquanto isso, os defensores ficaram sem projéteis de artilharia. Eles recorreram a desenterrar a ordenança de Satsuma não detonada e redispárá-la. No entanto, o governo imperial gradualmente enviou mais de 45.000 reforços para aliviar Kumamoto, finalmente expulsando o exército de Satsuma com pesadas baixas. Esta derrota dispendiosa colocou Saigo na defensiva pelo restante da rebelião.

A partir dos estudos de Ribeiro (2017, p.52), “ainda em 1877, o exército revolucionário que inicialmente possuía 15.000 samurais, mas que com a ajuda de seus aliados aumentou seu número para 40.000 soldados se direcionou a capital para lutar contra as tropas do império que possuía mais de 60.000 soldados. O conflito durou cerca de oito meses e milhares de rebeldes morreram na Rebelião de Satsuma em 1877. Saigo Takamori e seus aliados foram derrotados e os que sobreviveram ao conflito realizaram o harakiri”.

MAKOTO SHISHIO

O Arco de Kyoto apresenta Makoto Shishio como antagonista principal da trama e sua organização chamada Juppongatana, que juntos possuem o desejo de derrubar o governo Meiji, por meio de um plano que tem como intuito queimar a cidade inteira de Edo

(atual Tóquio), encobrindo a morte de pessoas influentes do governo, gerando uma instabilidade política, para assim, o vilão assumir o total controle da cidade.

Makoto Shishio é apresentado na obra como um hitokiri do final da era Edo que matava pessoas influentes por ordem do governo, que substituiu Kenshin, após ele ter sido revelado como um assassino. Devido aos assassinatos importantes que o vilão cometeu e aos contatos que teve com oficiais importantes do governo, o Estado decide mandar queimar Shishio vivo para que o envolvimento do governo acerca das mortes que Makoto realizou não se tornasse públicas, principalmente depois que o vilão decidiu chantear o governo, os ameaçando de revelar as informações que possuía caso não recebesse o dinheiro que exigiu.

Sua organização e seus ideais refletem a insatisfação dos antigos samurais com a Restauração Meiji, assim, como aconteceu na Rebelião de Satsuma que foi marcada pela revolta dos camponeses insatisfeitos com a restauração. Ironicamente, os rebeldes acabaram sendo derrotados pela própria modernização que tanto repudiavam, e o fato de os camponeses possuírem trajes mais desenvolvidos, estarem armados com mosquetes e com katanas contribuiu para a sua vitória. Segundo Szczepanski (2019)

A Rebelião Satsuma provou que um exército conscrito de plebeus poderia vencer até mesmo um bando de samurais muito determinado - desde que eles tivessem um número esmagador, de qualquer maneira. Sinalizou o início da ascensão do Exército Imperial Japonês ao domínio da Ásia oriental, que só terminaria com a derrota final do Japão na Segunda Guerra Mundial quase sete décadas depois.

Makoto Shishio apresenta um sentimento de raiva contra a restauração Meiji semelhante ao que o samurai Saigo Takamori possuía com o governo. A insatisfação de Saigo com o governo era justificada com a perda de seus privilégios como samurai, principalmente se levar em consideração que os samurais tiveram sua classe social rebaixada e a diminuição de sua renda durante a restauração. Takamori ou “O Último Samurá” como era chamado, participou da

Guerra Boshin e reuniu um exército durante a Rebelião de Satsuma, entretanto, seus aliados rebeldes foram derrotados na Batalha de Shiroyama no ano de 1877.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A era Meiji foi importante para o desenvolvimento do Japão e para o fim do Xogunato Tokugawa, colocando um ponto final no feudalismo que era imposto naquele período, trazendo também um fim a era dos Samurais. Após as reformas da nova era, os Samurais perderam seu valor, poder e influência que tinham na sociedade como guerreiros. Este conglomerado de acontecimentos ocasionou o gradual desaparecimento dos samurais, a qual foi marcado principalmente pelas constantes rebeliões que ocorreram.

No decorrer dos episódios de *Samurai X*, é nítido como Nobuhiro Watsuki foi cauteloso quantos aos detalhes da era Meiji presentes no anime, tanto que, constantemente o autor faz citações a acontecimentos sociais e econômicos dentro da obra que se fizeram presente durante a restauração. Por mais que a obra de Nobuhiro seja considerada uma das melhores no que desrespeita a um pequeno recorte da história do Japão, o último arco do mangá não foi adaptado para sua adaptação em audiovisual, portanto, arcos não canônicos foram desenvolvidos apresentando em sua narrativa diferentes aspectos da era Meiji não citados nos arcos anteriores.

É nítido como *Rurouni Kenshin* apresenta em seu contexto narrativo elementos da era Meiji em todos os arcos, abordando visões políticas tanto de grupos favoráveis ao xogunato, como favoráveis a era Meiji. O autor narra a era Meiji como um momento de salvação do Japão que sofria com as repressões do feudalismo. Watsuki buscou se aprofundar na história de pessoas reais que foram importantes para a restauração, chegando ao ponto de utilizar sua personalidade e estilos de espada para criar os personagens da obra, como por exemplo o próprio Hajime Saitou que foi inspirado em um membro da *Shinsengumi* de mesmo nome que de fato existiu.

REFERÊNCIAS

- SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2007.
- WALKER, Brett L. **História Concisa do Japão**. São Paulo: Edipro, 2017.
- HENSHALL, Kenneth. **História do Japão**. São Paulo: Edições 70, 2008.
- YAMASHIRO, José. **Pequena História do Japão**. 2. ed. São Paulo: Herder, 1964.
- PEREIRA, Ronan Alves; O Budismo japonês: sua história, modernização e transnacionalização. **Ponto de Encontro de Ex Fellows**, São Paulo: Fundação Japão, v. 1, p. 1-28, 2006.
- BUENO, Andre; CREMA, Everton; ESTACHESKI, Dulceli; NETO, José Maria [orgs.] **Extremos Orientes**. União da Vitória/Rio de Janeiro: Edição Especial Sobre Ontens – LAPHIS/UNESPAR, 2018.
- NUNES, Gabriel Pinto. A Ética Samurai no Japão Meiji. **Gama: Revista Eletrônica de Ética e Filosofia** [on-line], v. 13, p. 56-69, 2011.
- DA SILVA EHALT, Rômulo. Notas sobre o nascimento da historiografia moderna no Japão da Era Meiji. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 6, n. 12, p. 119-136, 2013.
- SZCZEPANSKI, Kallie. **How the Samurai Ended During the Satsuma Rebellion**. ThoughtCo., 2019. Disponível em: <https://www.thoughtco.com/the-satsuma-rebellion-195570>. Acesso em 30 de julho de 2021.
- MARQUES, Kamila Cristiny Pereira. **O shinsengumi e a queda do xogunato tokugawa (1600-1868): a expressão dos valores de uma sociedade guerreira**. 2014. 51 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras – Japonês, Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.
- CRESPO, Eduardo; SANTIAGO, Marcus Cardoso; MAZAT, Numa. **A DIMENSÃO GEOPOLÍTICA DA EXPERIÊNCIA DE**

DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DURANTE A RESTAURAÇÃO MEIJI (1868-1912). **Revista da Escola de Guerra Naval**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, p. 607-641, dez. 2016.

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin**. Editora JBC, 1999. Edições 1-28.

SAMURAI X. Direção de Kazuhiro Furuhashi. Japão, Aniplex e Fuji TV, 1998. Episódios 1-96.

YOJIMBO. Direção: Akira Kurosawa. Japão: Toho Co., Ltd., 1961. DVD (110 min), DVD, son., color.

LADY Snowblood: Vingança na Neve. Direção de Toshiya Fujita. Roteiro: Norio Osada. S.I: Toho Co., Ltd., 1973. (97 min.), DVD, son., color. L

CAPÍTULO 18

Memória individual e coletiva na cultura pop: uma leitura de *Persépolis*

Luana Maria Magon
Marcele Aires Franceschini

Memória individual e coletiva na cultura pop: uma leitura de *Persépolis*

Luana Maria Magon¹
Marcele Aires Franceschini²

A obra analisada, *Persépolis*, de Marjane Satrapi, escritora, romancista gráfica, ilustradora, cineasta, nascida no Irã e onde viveu por vinte e cinco anos. Atualmente, ela reside na França. Além de *Persépolis*, a autora publicou outras *graphic novels* como *Bordados* e *Fran-go com Ameixas*. Com um olhar crítico e realista, Marjane utiliza suas obras para defender os direitos humanos, a liberdade no Irã, o fim das guerras, a autodeterminação das mulheres, a laicidade, a democracia e o respeito à dignidade humana.

O livro *Persépolis* é uma *graphic novel* autobiográfica que retrata a infância e os primeiros anos da vida adulta da autora, vividos especificamente em Teerã. Marjane era uma jovem inteligente e moderna, que havia recebido uma educação laica. Dividida em quatro partes, a obra narra sua trajetória desde a infância no Irã, antes da Revolução Islâmica, passando pelo exílio na Áustria, até seu retorno, já adulta, ao seu país de origem, incluindo sua experiência universitária e, por fim, sua saída definitiva do Irã.

Portanto, *Persépolis* é uma narrativa autobiográfica que aborda

¹ Mestranda em Estudos Literários - Pós-Graduação em Letras (PLE) da Universidade Estadual de Maringá (UEM). E-mail: luanamagon8@gmail.com

² Professora Doutora do Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias (DTL) e do Programa de Pós-Graduação em Letras (PLE) da Universidade Estadual de Maringá (UEM). E-mail: mafranceschini@uem.br.

a memória como instrumento de resistência. Por meio de suas lembranças, que são inicialmente marcadas pelo olhar infantil e, ao longo da obra, vão progressivamente amadurecendo junto da personagem e narradora, Marjane não apenas reconstrói suas memórias pessoais, mas também dá voz à memória coletiva do povo iraniano, evidenciando o sofrimento causado pelas formas de opressão antes e depois da Revolução Islâmica. A obra ganha relevância como manifestação híbrida inserida na cultura pop, ao articular elementos visuais e literários com uma dimensão política e histórica.

O objetivo deste trabalho é analisar como a memória individual e coletiva é representada na obra *Persépolis*. A metodologia tem como base conceitos teóricos sobre memória, com ênfase na articulação entre memória individual e memória coletiva, temas discutidos por autores como Maurice Halbwachs e Jacques Le Goff.

TECENDO MEMÓRIAS: ENTRE O INDIVIDUAL E O COLETIVO EM *PERSÉPOLIS*

Marjane Satrapi nasceu em Rasht, no Irã, em 1969. Ela é bisneta de um imperador do país, fato que só descobriu aos dez anos de idade, mas ela cresceu durante a dinastia Pahlavi. Marjane recebeu uma educação que embora incorporasse alguns valores tradicionais da cultura persa, também era moderna. Em sua casa não era obrigatório o uso do véu, seus pais participavam de manifestações contra o governo, ela estudava em uma escola laica e teve o apoio da família inclusive quando se separou de Reza, sem sofrer preconceito ou represálias.

Aos dez anos, Marjane testemunhou a Revolução Islâmica, evento que mudou completamente sua vida e a de seu povo. A escola laica deixou de ser laica e além de separar meninos e meninas, também obrigava as meninas a usarem véus. Ela viu pessoas como seu tio e amigos da família, que eram oposição ao governo atual, serem torturadas e mortas. Ela viu de perto as consequências da guerra e como ela dizimou inúmeras pessoas, entre elas pais de amigas, famílias conhecidas e vizinhos.

Por se opor ao governo e deixar muito claro essa oposição na escola e em outros ambientes que frequentava, Marjane foi enviada pelos pais ao exílio na Áustria, aos catorze anos. Lá viveu por quatro anos, aprendendo a se virar sozinha em um país onde, muitas vezes, enfrentava hostilidade e xenofobia. Em 1988, retornou ao Irã, após passar um tempo morando na rua e adoecer. Em seu país, apesar da guerra ter acabado, a opressão continuava, os Guardas da Revolução continuavam fiscalizando se as pessoas seguiam as regras absurdas impostas à população, sobretudo às mulheres. Marjane ingressou no instituto de Belas Artes da Universidade Islâmica Azad, casou-se com Reza e separou-se alguns anos depois. Após esse episódio, decidiu deixar definitivamente o Irã em busca de sua liberdade.

A *graphic novel* *Persépolis* é uma autobiografia. De acordo com a definição de Philippe Lejeune, em seu livro *O pacto autobiográfico*, ele afirma: “Para que haja a autobiografia (e, numa perspectiva mais geral, literatura íntima), é preciso que haja relação de identidade entre o *autor*, o *narrador* e o *personagem*” (Lejeune, 2008, p. 15). Com base nesse conceito, definimos *Persépolis* como uma autobiografia porque Marjane Satrapi escreve, narra e protagoniza a própria história. Isso pode ser observado nos quadrinhos a seguir:



**FIGURA 1: MARJANE RETOMA UMA MEMÓRIA
DE QUANDO TINHA 10 ANOS**

Fonte: Satrapi, 2007, p. 10.

No quadrinho acima, temos a primeira cena do livro, na qual Marjane se apresenta como autora, narradora e personagem de sua própria história. Nessa passagem, ela relata que tinha dez anos quando a sua escola deixou de ser laica, passou a separar as meninas dos meninos e passou a obrigar as meninas a usarem o véu. Nesse quadrinho, ela apresenta algumas colegas de classe e a si mesma, reforçando a perspectiva autobiográfica da narrativa.



FIGURA 2: MARJANE SONHA EM SER PROFETA

Fonte: Satrapi, 2007, p. 13.

No quadrinho acima, Marjane fala sobre seu sonho de ser profeta para sua avó. Ela queria ser profeta porque não suportava a desigualdade social e nem o sofrimento dos idosos. No entanto, o aspecto mais significativo desse quadrinho é que pela primeira vez o nome de Marjane é mencionado no livro. Isso ocorre por meio de sua avó, figura muito simbólica na vida de Marjane. É ela quem pronuncia o nome da protagonista pela primeira vez e também quem protagoniza a última lembrança narrada por Marjane antes de sua saída definitiva do Irã. Após esse momento, Marjane só vê sua avó mais uma vez, pouco antes de sua morte. Ao final da obra, a protagonista comenta que “a liberdade tem um preço”, referindo-se à dor de ter perdido os últimos momentos ao lado da avó.

A partir dos estudos da memória, é possível abordar questões sociais relacionadas à história. Jacques Le Goff, em seu livro *História*

e memória, afirma: “O estudo da memória social é um dos meios fundamentais de abordar os problemas do tempo e da história, relativamente aos quais a memória está ora em retraimento, ora em transbordamento” (Le Goff, 1990, p. 225). Essa ideia pode ser observada nos quadrinhos a seguir.



FIGURA 3: MARJANE EM SUA PRIMEIRA MANIFESTAÇÃO

Fonte: Satrapi, 2007, p. 45.

No quadrinho acima, Marjane convence Mehri, que trabalhava como empregada doméstica em sua casa, a acompanhá-la em uma manifestação contra o governo do Xá. Durante o protesto, uma pessoa morre e, ao voltarem, os pais de Marjane ficam muito bravos por elas terem ido sem autorização.

No quadrinho abaixo, temos a primeira manifestação em que

Marjane participa junto com os pais, após a Revolução Islâmica. No entanto, ao presenciarem as pessoas sendo violentadas fisicamente, seus pais ficam com medo e vão embora. Essa é a primeira e última manifestação que Marjane acompanha com eles.



**FIGURA 4: MARJANE VAI A UMA MANIFESTAÇÃO
COM A SUA FAMÍLIA**

Fonte: Satrapi, 2007, p. 86.

A partir dos dois quadrinhos acima, podemos observar como as memórias de Marjane servem como um meio para abordar os problemas que as pessoas enfrentaram antes e depois da Revolução Islâmica, incluindo as manifestações que foram reprimidas violen-

tamente pelo Estado e outros problemas sociais daquela época.

A memória também construiu a identidade, tanto individual quanto coletiva. A esse respeito, Le Goff, em seu livro *História e memória*, comenta: “A memória é um elemento essencial do que se costuma chamar identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje, na febre e na angústia” (Le Goff, 1990, p. 250). Podemos observar isso no quadrinho abaixo:



FIGURA 5: A AVÓ DE MARJANE A RELEMBRA DE SUA IDENTIDADE

Fonte: Satrapi, 2007, p. 305.

Na cena acima, Marjane conta à avó que saiu maquiada com um batom escuro, o que era proibido para as mulheres. Nesse momento, os Guardas da Revolução passam e, para não ser levada, ela acusa

injustamente um homem que estava perto dela de tê-la assediado, fazendo com que os Guardas o levem, e não ela. Ao relatar o ocorrido à avó, Marjane se sente muito esperta e ri do que fez. No entanto, a avó, extremamente revoltada e decepcionada com a atitude da neta, a ponto de não a reconhecê-la, relembra-a de sua identidade, de tudo que lhe havia ensinado e, sobretudo, da luta de seu avô e de seu tio, que se opuseram ao governo e foram duramente reprimidos. O quadrinho acima é um exemplo de como a memória constitui não apenas a identidade individual de Marjane, mas também a memória coletiva de sua família, marcada pela resistência e pelo enfrentamento ao regime.

Até mesmo nossas lembranças individuais são atravessadas por memórias coletivas. Maurice Halbwachs escreve, em seu livro *A memória coletiva*, que:

Mas nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos. É porque, em realidade, nunca estamos sós (Halbwachs, 1990, p. 16).

Essa perspectiva pode ser observada de forma muito clara nos quadrinhos a seguir.



FIGURA 6: MARJANE E SUAS AMIGAS BRINCAM COM O VÉU

Fonte: (Satrapi, 2007, p. 10).

O quadrinho acima, mostra o momento em que a escola de Marjane deixa de ser laica e obriga as meninas de dez anos a usarem o véu. Nele, podemos observar que Marjane e suas colegas de classe não compreendiam o motivo dessa imposição, por isso, brincam com o véu e não levam a obrigatoriedade a sério. Percebe-se, então, que essa memória de Marjane é atravessada por uma vivência coletiva, pois não era apenas ela que era obrigada a usar o véu, mas também suas colegas. Juntas, elas transformam esse momento de opressão em uma experiência compartilhada, ainda que de forma inconsciente, gerando uma memória coletiva entre todas.



FIGURA 7: O PAÍS ESTAVA EM FESTA COM A FUGA DO XÁ

Fonte: (Satrapi, 2007, p. 49).

O quadrinho acima mostra como Marjane, seus pais e o restante da população comemoravam a queda do Xá, um momento histórico para o país. A partir dessa cena, é possível perceber como a memória de Marjane se entrelaça à memória coletiva do povo iraniano. As memórias individuais, como as dela, contribuem para compor diferentes perspectivas e camadas da memória coletiva, revelando múltiplos pontos de vista sobre um mesmo acontecimento histórico.

Halbwachs, em seu livro *A Memória coletiva*, também afirma: “A memória de uma sociedade estende-se até onde pode, quer dizer, até onde atinge a memória dos grupos dos quais ela é composta” (Halbwachs, 1990, p. 57). Ou seja, não existe uma única memória coletiva, mas sim um conjunto de memórias pertencentes a diferentes grupos sociais que formam a sociedade. O quadrinho abaixo ilustra bem essa ideia:



FIGURA 8: MARJANE CONHECE A HISTÓRIA DO TIO ANUCH

Fonte: (Satrapi, 2007, p. 67).

O quadrinho mostra o momento em que o tio Anuch conta a história de sua vida à sobrinha. Ele estava preso por representar um grupo de oposição política ao Xá, silenciado pelo regime islâmico. Ao recordar e compartilhar essa história, Marjane recupera uma parte da memória coletiva que o Estado tentou apagar. O tio também destaca a importância de que ela conheça a memória da família para que ela não seja esquecida. Dessa forma, a memória é herda-

da pelo núcleo familiar. Mesmo sem ter vivenciado diretamente os acontecimentos, essa lembrança passa a compor sua própria visão de mundo e seu senso de justiça. A memória do grupo familiar, portanto, se incorpora à sua subjetividade.

Jacques Le Goff, em seu livro *História e memória*, propõe que a memória coletiva não é apenas um resgate do passado, mas uma ferramenta para transformar o futuro e evitar a repetição dos mesmos erros. No seguinte trecho, ele afirma:

A memória, onde cresce a história, que por sua vez a alimenta, procura salvar o passado para servir o presente e o futuro. Deveremos trabalhar de forma a que a memória coletiva sirva para a libertação e não para a servidão dos homens [J. Le. G.] (Le Goff, 1990, p. 250).

A partir dessa citação, compreendemos que a memória deve ser usada como instrumento de libertação, e não de aprisionamento. Infelizmente, mesmo após tantos anos desde a publicação de *Persepolis*, as memórias de Marjane não foram suficientes para libertar seu país. Sua narrativa permanece viva, reverberando na vida de tantas outras meninas e mulheres iranianas que ainda hoje enfrentam as opressões impostas pelo Estado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi exposto anteriormente, observa-se que a obra evidencia como as memórias individuais são atravessadas por memórias familiares, sociais e históricas, compondo uma teia de significados que ultrapassa as experiências individuais de Marjane.

Também é possível perceber que Marjane nunca está sozinha em sua individualidade. Ela integra diferentes coletivos: sua família, que se opõe ao Estado; suas amigas e colegas de classe, que viveram a transição da escola laica para a religiosa; as mulheres, que foram obrigadas a usar o véu; e o povo iraniano, com quem compartilha uma identidade cultural e histórica.

Por meio da obra *Persépolis*, torna-se evidente como as memórias individuais de Marjane e de outros personagens contribuem para a construção de diferentes perspectivas da memória coletiva do povo iraniano. Percebe-se também que as memórias vividas e herdadas por Marjane, bem como pelas gerações que a antecederam e sucederam, representam a presentificação de uma guerra que não encontra fim, apenas se renova e é transmitida de geração em geração.

Ainda que sua memória não tenha sido suficiente para transformar a realidade de seu país, ela permanece viva, inspirando outras vozes a não se calarem. Portanto, *Persépolis* não é apenas uma narrativa sobre o passado, mas uma forma de resistência, um protesto para que o presente e o futuro não sejam meras repetições ou reverberações das dores do passado.

REFERÊNCIAS

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Tradução de Magda Lopes. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

HALBWACHS, M. **A Memória coletiva**. Tradução de Laurent Léon Schaffter. São Paulo, Vértice/Revista dos Tribunais, 1990. Tradução de: La mémoire collective.

LE GOFF, J. **História e memória**. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.

LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico: de Rousseau à Internet**. Tradução Jovita Maria Gerheim Noronha e Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. Tradução de Paulo Werneck. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CAPÍTULO 19

Do lugar à performance: transformações do *site-specific* e do teatro nas indústrias criativas

Sara Dobginski de Moraes

Do lugar à performance: transformações do *site-specific* e do teatro nas indústrias criativas

Sara Dobginski de Moraes¹

Tendo como tema a relação entre arte, espaço e mercado no *site-specific* e no teatro a partir da segunda metade do século XX, este trabalho busca, em um paralelo entre as artes visuais e as artes cênicas, realizar uma análise das transformações ocorridas nessas práticas artísticas a partir do ano de 1960. Ao explorar esse período histórico e suas inflexões na relação entre os campos mencionados, é possível traçar um percurso sobre como essas práticas se reinventaram e tensionaram os limites entre criação artística e mercantilização.

Utilizando-se da revisão bibliográfica, os objetivos deste artigo buscam entender como a arte *site-specific* alterou sua relação com a espacialidade, identificar novas práticas artísticas dentro do campo do teatro (que foram influenciadas pelas transformações da contemporaneidade) e descrever sobre o fortalecimento e surgimento das teorias da recepção. Também há a intenção em compreender como as lógicas de consumo interferem em ambas as artes abordadas e como as transformações culturais, tecnológicas e econômicas influenciam na relação entre obra, público e contexto urbano, social ou institucional, trazendo, por fim, uma reflexão em torno de todo o estudo.

¹ Mestra em Artes, pela Universidade Estadual do Paraná, campus Curitiba II, Faculdade de Artes do Paraná. Aluna especial do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Paraná. saradobginski@hotmail.com.

Com base na autora Miwon Kwon (2008), é observado como a arte *site-specific* teve distintas formações conceituais e práticas, as quais foram diretamente influenciadas pelos padrões de consumo em constante transformação na contemporaneidade. Como aspecto principal, nota-se que, no início, o espaço teve um papel imprescindível para o *site-specific*, em que a fisicalidade era fundamental para a criação artística em um viés fenomenológico, mas, posteriormente, o espaço passou a ser considerado para além da sua localidade real, tornando-se também crítico-institucional ou simbólico.

Já em relação às artes cênicas, a partir da década de 1960 se fortaleceram os estudos das teorias da recepção e da mediação, tendo como um de seus intuitos o de democratizar o acesso a essa arte no período pós-guerra. Também, é nesse mesmo momento que a arte performática passou a ter cada vez mais espaço de atuação, tendo sido influenciada pelas vanguardas europeias e pelos movimentos sociais e políticos da segunda metade do século XX. Para tratar sobre esses dois últimos tópicos mencionados, são trazidas as autoras Isaura Botelho (2016) e RoseLee Goldberg (2006).

A ARTE SITE-SPECIFIC E A ESPACIALIDADE

Para tratar sobre a arte *site-specific* e suas transformações, será usado como base, principalmente, o artigo *Um lugar após o outro: anotações sobre site-specificity*, de Miwon Kwon (2008), no qual são trazidas definições e implicações conceituais dessa arte, desde o seu surgimento no minimalismo, nos anos 60 e 70, a partir de esculturas públicas. Segundo a autora, os trabalhos *site-specific* podem ser divididos em três formações, sendo elas: fenomenológica (1960-1970), crítico-institucional (1970-1980) e discursiva (1980 em diante). Apesar dessas divisões, é ressaltado que essas formações podem ocorrer de forma simultânea, sobreposta ou não cronológica:

Mesmo se o domínio de uma formulação particular de site-specificity emerge em um momento e desaparece em outro, as

mudanças, todavia, nem sempre são pontuais ou definitivas. Desse modo, os três paradigmas de site-specificity que esquematizei aqui – fenomenológico, social/institucional e discursivo – embora apresentados de forma cronológica, não são estádios em uma trajetória linear de desenvolvimento histórico (Kwon, 2008, p. 173).

A primeira formação ocorre juntamente com o surgimento do minimalismo, no final da década de 60, e tem como principal característica a necessidade de um espaço físico para a ocorrência artística. O *site* nesse caso, como sinônimo de lugar, significa de fato a localidade em que a obra visual acontece; diz respeito ao espaço, literalmente. Isso ocorre como uma resistência às dinâmicas econômicas capitalistas, as quais favoreciam as circulações das esculturas modernas como mercadorias. Na arte *site-specific* em sua primeira formação, o oposto acontece: a obra e a sua localização são indissociáveis, o que impossibilita uma prática nômade (Kwon, 2008).

Além disso, se considerava fundamental a presença física do espectador para que o trabalho fosse completado, o que se aproxima da teatralidade, por seu caráter de ocorrência efêmera (Kwon, 2008). Cabe ressaltar que, justamente nesse período histórico, os estudos sobre a importância do espectador estavam em evidência, pois passou-se a considerar o público da arte não apenas como receptores da estética, mas também, como cocriadores da obra artística. Observa-se, portanto, que o *site-specific* estava alinhado a essa nova vertente, considerando o espectador como parte da obra, com sua importância sendo atribuída para o resultado de uma produção artística.

Um dos exemplos dessa primeira formação, apresentado por Kwon (2008), diz respeito à obra *Tilted Arc*, do artista Richard Serra. Trata-se de uma escultura de aço de 36 metros, que foi encomendada e projetada para ser alocada na *Federal Plaza*, em Manhattan, Nova York. Essa obra foi bastante polêmica e teve anos de audiências públicas e processo judicial, o que ocasionou na retirada dela de seu local atribuído. Serra não permitiu a colocação da arte em nenhum outro local: “É um trabalho site-specific e como tal não é para ser realocado” (Kwon, 2008, p. 168).



FIGURA 1: TILTED ARC, DE RICHARD SERRA (1981 A 1989).

Fonte: *GSA photo print (ALLEN, 2024)*.

A escultura de Serra e sua história demonstram o quanto a localidade e a arte visual estavam interligadas na formação inicial de *site-specific*, mas a partir da segunda formação, o lugar da arte passa a não ser tão literal quanto anteriormente. Com uma característica crítico-institucional, a estrutura cultural definida pelas instituições de arte – como museus, ateliês ou a história da arte e o mercado da arte – passa a ser considerada *site*. Como características desse momento, tem-se a desmaterialização do *site*, a desestetização para a retracção do prazer visual e a ideia em questionar o sistema no qual o artista está inserido (Kwon, 2008).

Informadas pelo pensamento contextual do Minimalismo, várias formas de crítica institucional e arte conceitual desenvolveram um modelo diferente de *site-specificity* que implicitamente desafiou a “inocência” do espaço e a concomitante pressuposição de um sujeito/espectador universal (apesar de possuidor de corpo físico) tal como defendia o modelo fenomenológico. Artistas como Michael Asher, Marcel Broodthaers, Daniel Buren, Hans Haacke e Robert Smithson, tal como muitas artistas mulheres, incluindo Mierle Laderman Ukeles, de forma variável conceberam o lugar não só em termos físicos

e espaciais, mas como uma estrutura cultural definida pelas instituições de arte. Se o Minimalismo devolveu ao espectador um corpo físico, as práticas de teor crítico-institucional insistiram no padrão social de classe, raça, gênero e sexualidade do espectador (Kwon, 2008, p. 168).

O terceiro momento dessa arte visual teve uma nova abordagem, que implicava em um engajamento mais ampliado com o mundo e o cotidiano, incluindo espaços e questionamentos de âmbitos sociais e não apenas do mundo da arte, como na formação anterior. Passaram a ser explorados espaços públicos, como hotéis, prisões, escolas e a natureza, em uma tentativa de afastar o elitismo da arte. Há uma aproximação com outros campos de conhecimento, como antropologia e sociologia, e a aproximação com culturas de massa, como a televisão. O *site* passa a estar no âmbito discursivo, tendo Mark Dion como um dos artistas exemplificadores desse momento (Kwon, 2008).

A partir das informações apresentadas, é possível observar que o surgimento do *site-specific* acontece como reação aos padrões impostos às esculturas modernas, assim como às lógicas de consumo artístico difundidas. Em consonância, a partir da década de 1960, novos estilos passaram a se evidenciar em outras áreas artísticas, como a performance, a instalação e a arte conceitual. Uma semelhança entre elas é o fortalecimento da noção de espectador como participante da construção artística, sendo um dos aspectos a serem explorados também na área teatral.

NOVAS LINGUAGENS E ABORDAGENS NO TEATRO

Com base no livro *A arte da performance: do futurismo ao presente*, de RoseLee Goldberg (2006), nota-se que foi a partir de 1968 que a arte performática, também chamada de performance ou *performance art*, teve seu reconhecimento como expressão artística independente, tendo incorporado elementos da arte conceitual e da *body art*. As vanguardas europeias influenciaram significativamente no

surgimento da performance, sendo a surrealista a que mais afetou o mundo do teatro. Segundo a autora, encenações de *Le jet de sang*, de Antonin Artaud, demonstravam o universo dos sonhos dos surrealistas e a sua influência no teatro e na performance da época.

O fortalecimento da performance na década de 70 acontece junto a uma tentativa de redefinição no sentido de arte, assim como na busca por novas formas de comunicar ideias ao público. Nesse segmento, inicialmente há uma rejeição pelo objeto artístico, pois esse é visto como supérfluo e marionete do mercado da arte, sendo que os corpos dos artistas passam a ser os seus principais materiais de trabalho. Um dos exemplos é Marina Abramovic, com a obra *Ritmo 0*, em que a artista permitiu que o público presente em uma galeria de Nápoles, na Itália, durante seis horas, utilizasse objetos em seu corpo da forma como preferisse (Goldberg, 2006).

Os objetos estavam dispostos em uma mesa e podiam causar dor ou prazer, sendo o público responsável pela escolha na forma de utilizá-los. Abramovic acabou por ter suas roupas arrancadas com navalhas e, até mesmo, uma arma carregada apontada para sua cabeça, o que resultou em uma luta entre os presentes no local (Goldberg, 2006). Pode-se considerar que essa performance intensifica a responsabilidade sobre o espectador, deixando-o livre para agir conforme seus impulsos, o que destaca a maneira como a ética e a moral transparecem quando não há instruções sobre como um ser humano deve se comportar.

Sobre os estudos das teorias da recepção, teve-se como primeiro representante o escritor alemão Hans Robert Jauss, a partir de 1967, na literatura. Na sequência, outros campos da arte passaram também a fortalecer o foco de pesquisa e atenção para o público. Isaura Botelho, em seu livro *Dimensões da cultura: políticas culturais e seus desafios* (2016), destaca que a partir da década de 60, as questões culturais passaram a ser tratadas no âmbito econômico e social, sendo que isso favoreceu um pensamento institucional voltado ao público, pois esse era fundamental para a criação de políticas públicas eficazes.



FIGURA 1: RITMO 0, DE MARINA ABRAMOVIC (1974).

Fonte: Donatelli Sbarra/Cortesia dos Arquivos de Marina Abramovic
(Hessel, 2023).

Especificamente em relação ao teatro, Bertolt Brecht é reconhecido como um dos pioneiros em colocar o espectador teatral em uma posição de não-ilusão, isto é, buscava-se que o teatro épico não fosse alheio à vida do público. Ao romper com a “quarta parede”, Brecht influenciou os espectadores a questionarem o que estava sendo dito ou mostrado, tendo sido reconhecido, portanto, por trazer um teatro político para o século XX. Cabe destacar que o dramaturgo em questão viveu durante a ocorrência da Primeira e Segunda Guerra Mundial, o que presumivelmente impactou seus trabalhos.

Esse espectador questionador projetado por Brecht foi ainda mais instigado a partir da década de 60, tanto pelas teorias da recep-

ção quanto pelo fortalecimento de ações de mediação e formação de espectadores. Na teoria da recepção, o lugar em que uma ocorrência teatral acontece, assim como o período histórico associado a ela, são consideradas para o entendimento e recepção de um espetáculo. Na mediação teatral e nas ações de formação de espectadores, busca-se possibilitar a democratização do acesso ao teatro à população em geral, seja o acesso ao ambiente institucional da arte, como o próprio edifício teatral, quanto o acesso à linguagem cênica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao tratar sobre os elementos iniciais do *site-specific*, nota-se que o caráter efêmero é enfatizado e associado à teatralidade, justamente devido à qualidade findável que essa arte cênica mantém, no contato direto e único entre atores e espectadores. O intuito em absorver características teatrais correspondia à intenção em combater a comercialização das artes visuais criadas. De forma semelhante, em sua última formação, características nômades e fluidas foram retomadas, desapegando-se do espaço físico e fortalecendo um caráter performativo e evanescente, mantendo ainda o viés não comercial.

A consolidação da performance, também a partir da segunda metade do século passado, ocorre conjuntamente a questionamentos sociais, rupturas com formas tradicionais e à desmercantilização da arte. Ainda, o surgimento e fortalecimento das teorias da recepção, assim como da mediação e formação de público, passaram a centralizar a figura do espectador como imprescindível para a atividade teatral, sendo sua particularidade, historicidade e situação social diretamente influentes para a obra artística.

O *site-specific* e o teatro expandiram suas fronteiras tradicionais, incorporaram novas materialidades e modos de recepção, sendo influenciados por transformações culturais e econômicas, o que ocasionou na redefinição da relação entre obra, público e contexto social, urbano ou estrutural. Percebe-se uma relação cíclica entre arte e mercado, uma conexão que se distancia e se aproxima de modo

repetitivo ao longo dos anos, ora por intenção dos próprios artistas, ora por intenção do poder governamental ou, também, por parte do próprio público.

REFERÊNCIAS

- ALLEN, Greg. The History of Tilted Arc Is Long. **Greg.org**. 2024. Disponível em: <<https://greg.org/archive/2024/04/03/the-history-of-tilted-arc-is-long.html>>. Acesso em: 08 jul. 2025.
- BOTELHO, Isaura. **Dimensões da cultura**: políticas culturais e seus desafios. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2016.
- GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance**: do futurismo ao presente. Tradutor: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- HESSEL, Katy. Marina Abramović’s shocking Rhythm 0 performance shows why we still cannot trust people in power. **The Guardian**, 2023. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/2023/sep/25/marina-abramovics-shocking-rhythm-0-performance-shows-why-we-still-cannot-trust-people-in-power>>. Acesso em: 08 jul. 2025.
- KWON, Miwon. Um lugar após o outro: anotações sobre site-specificity. **Revista do Programa de Pós- Graduação em Artes Visuais**, EBA-UFRJ, Rio de Janeiro, n. 17, p. 166-187, 2008. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/52124>>. Acesso em: 14 mai. 2022.

CAPÍTULO 20

Retromania: produção de almanaque multimeios sobre a eterna nostalgia da cultura pop e a construção identitária da geração Z

Alexia Alves
Tiago Franklin Rodrigues Lucena

Retromania: produção de almanaque multimeios sobre a eterna nostalgia da cultura pop e a construção identitária da geração Z

Alexia Alves ¹

Tiago Franklin Rodrigues Lucena ²

“Houve um ressurgimento enorme das câmeras Polaroid, essa geração ama a sensação de nostalgia e a qualidade retrô que nossa marca representa”, declarou, em 2015, Scott Hardy, presidente da empresa de câmeras instantâneas Polaroid. O ressurgimento a qual ele se refere diz respeito ao lançamento do álbum “1989” pela cantora norte-americana Taylor Swift, em 2014. O disco possui uma estética visual oitentista, além da capa, fotografada com uma câmera Polaroid, todo o ensaio fotográfico, roupas, brindes, músicas e o próprio título foram inspirados em elementos da década de 1980. Além do âmbito musical, a estética retrô e o resgate aos elementos do passado estão cada vez mais presentes dentro da indústria do entretenimento contemporâneo.

Atualmente esse movimento tem como público alvo majoritário a Geração Z, ou seja, os indivíduos nascidos entre 1997 e 2012 (Araú-

¹ Graduada em Comunicação e Multimeios na Universidade Estadual de Maringá (UEM). Email: alexia.14.alves@gmail.com

² Doutor e mestre em Artes (Arte e Tecnologia) pela UnB. Possui graduação em Arte e Mídia pela UFCG e se interessa pelos temas dos meios digitais e interativos. É professor do curso de Comunicação e Multimeios na UEM. E-mail: tfrlucena2@uem.br

jo, Anjo, Capelle, 2022). Tal geração, inserida desde do nascimento dentro de uma esfera tecnológica e on-line, torna-se consumidora de produtos que os fazem refletir sobre a sua própria identidade e possuem a tendência de consumirem produções voltadas ao individualismo e a nostalgia, além de uma introspecção voltada ao passado (Alcade, 2022).

Esse fenômeno retrô e o vício ao próprio passado perpetuado pela cultura pop é denominado retromania (Reynolds, 2011) e relaciona-se com a noção da nostalgia como uma forma de escapismo e idealização de uma determinada época do passado pela memória coletiva (Oliveira, 2019). A forma como a sociedade contemporânea lida com a sua própria identidade e a história relaciona-se à idealização de tempos passados e ao apelo a elementos nostálgicos, que oferecem um sentimento de conforto e familiaridade para as gerações atuais. Para Kellner (1990), a reciclagem de imagens e estilos do passado é impulsionada por um desejo de estabilidade e aversão ao desconhecido, especialmente em tempos de incerteza econômica e social e rápida mudança tecnológica. Segundo Bauman (1999), a modernidade líquida caracteriza-se pela fluidez e pela incerteza, onde as estruturas sociais e identidades estão em constante mudança. Hall (2006) também delibera sobre a temática da identidade, abordando que as determinadas fronteiras da identificação próprias estão em constante reconstrução, compostas de um conjunto de retalhos sociais, culturais e políticos sobrepostos. Nesse contexto, a Geração Z, que cresceu em um ambiente de incessantes transformações tecnológicas e sociais, busca na nostalgia uma forma de ancorar suas identidades em elementos mais estáveis e reconhecíveis do passado, refletindo um desejo de recuperar a sensação de permanência e continuidade observada em épocas distantes, que parece ausente no atual estágio da modernidade (Alvares e Teixeira, 2020).

Desconhece-se até o presente momento, artigos que analisam especificamente o fenômeno sociocultural da retromania sobre a óptica da interação com a geração Z e sua construção da identidade. Apenas um projeto associado às estratégias de comunicação relacionadas à nostalgia para a geração Z, especificamente nas produções

da companhia de streaming Netflix, foi encontrado (Alcalde, 2022). Ao oferecer um senso de familiaridade e conforto em um mundo marcado por rápidas mudanças tecnológicas e sociais, Reynolds (2011) afirma que a retromania se transforma em um importante meio de construção identitária para os jovens, que buscam autenticidade e o estabelecimento de raízes culturais em um passado que não vivenciaram. Dessa maneira, o almanaque, como formato editorial, representa um meio relevante para explorar e documentar o fenômeno da retromania, oferecendo uma combinação de curiosidades, interatividade e informações históricas. Tradicionalmente associado à coletânea de conteúdos diversos e acessíveis, o produto possibilita o diálogo entre a nostalgia cultural e a construção identitária da Geração Z, unindo elementos informativos e lúdicos. Segundo Hall (2006), a identidade é composta por fragmentos culturais e sociais que estão em constante reconstrução, e o almanaque pode atuar como um registro desse processo ao compilar referências que conectam passado e presente, incluindo temas como moda, música, cinema e tecnologia. No contexto da nostalgia aplicada a produtos culturais, Maia (2023) destaca o papel de elementos retrôs na moda como forma de resgatar memórias afetivas, enquanto Silva (2023) explora como campanhas publicitárias utilizam narrativas nostálgicas para criar conexões emocionais. Essas perspectivas podem ser traduzidas para o almanaque como um meio de articulação dessas linguagens culturais e emocionais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na sociedade contemporânea, a atual geração emergente, “Z”, termo originado de “zapear” pela internet (Gollo et al, 2019), representa cerca de 32% da população mundial e aproximadamente 47 milhões de brasileiros, de acordo com o Mccan Group. Esse público, embora imerso em um mundo digital e globalizado (Bezerra, Lima, Santos, 2019), não consegue identificar uma autenticidade e estabelecer raízes culturais ao interagirem com múltiplas platafor-

mas de mídia disponíveis. Eles investem em âmbitos do passado e procuram um senso de estabilidade e continuidade frente à fluidez e à incerteza da vida moderna (Barbosa, 2021).

Dessa maneira, a determinada geração procura produtos midiáticos vinculados ao passado, com elementos que representam estabilidade e segurança, buscando combater suas próprias insatisfações e medos. Esse apelo ao passado, através da nostalgia, tem demonstrado ser uma ferramenta efetiva para atingir a Geração Z de forma mais profunda, já que, para Kampf (2011), o consumo midiático se comporta como um escape para um lugar imaginário e idealizado do passado, onde a vida parecia mais simples e segura, oferecendo uma alternativa ao tempo presente. Assim, a nostalgia se transforma em uma maneira de conectar o passado idealizado e ser um refúgio emocional para uma geração sem identidade coesa em um mundo em constante transformação (Ferrari, Alves, 2020). O estudo proposto justifica-se pela necessidade de aprofundamento em relação à questão inédita do apego emocional e cultural à produtos midiáticos associados ao passado, à sensação de nostalgia e estabelecimento da identidade pela Geração Z, corroborando para questões psicosociais desses indivíduos e sua relação com a contemporaneidade.

O almanaque, que é o produto proposto sobre esse tema, destaca-se como produto comunicacional que atravessa gerações e se relaciona com a retromania. Originários do século XV na Europa, combinavam informações práticas com entretenimento, estratégia reconhecida para otimizar o tempo da audiência e tornar a leitura acessível e educativa (Le Groff, 1990). No Brasil, a partir do século XVIII, difundiram-se nas cidades com conteúdo variados, especialmente em saúde, como o Almanaque A Saúde da Mulher e Almanaque Biotônico Fontoura (Casa Nova, 1996). Um detalhe importante a ser considerado nos almanaque são suas capas e imagens, as quais, segundo Lara (2016, p.30) “nos instigam para o reconhecimento do processo cultural de dada sociedade em determinado período [...] e são evidências da história de um determinado contexto”.

Portanto, considera-se o almanaque um ótimo instrumento para representar o conceito da retromania e da nostalgia dentro do con-

sumo midiático, uma vez que esse tipo de publicação, conforme Lara (2016) reside na capacidade de evocar um passado idealizado, com seu caráter histórico e cultural, e fornecer um ponto de ancoragem em um mundo moderno caracterizado pela incerteza e pela rápida mudança. A Geração Z, apesar de sua imersão em um contexto tecnológico avançado, frequentemente busca elementos do passado como uma forma de estabilidade e autenticidade e procura se conectar com uma narrativa cultural contínua. Os almanaque, com seu conteúdo variado e atemporal, são veículos ideais para transmitir valores e histórias que ressoam com essa busca por autenticidade e pertencimento. Logo, considera-se a produção de um almanaque, impresso e digital, abordando a temática da afetuosidade midiática e a construção identitária da geração Z e a retromania na sociedade contemporânea.

Assim, ao analisar a comunicação, observa-se sua abrangência, refletindo públicos diversos e suas respectivas preferências socioculturais em relação aos meios comunicacionais de consumo. Este fenômeno evidencia-se na diversidade de conceitos e comportamentos que variam significativamente entre as gerações de indivíduos. Cada geração, marcada por experiências históricas e culturais específicas, desenvolve formas distintas de interação e consumo de informação. É importante considerar que não há um consenso científico que defina exatamente os mesmos períodos para identificar o nascimento dos integrantes de cada um dos grupos geracionais. No entanto, o que se nota pela revisão bibliográfica é que os indivíduos que nasceram em determinadas décadas, possuem vivências e formações sociais diferentes das que outros. Isso auxilia a categorização destes como pertencentes ou representantes de uma determinada “geração”. Dessa maneira, considera-se as seguintes gerações (Baby Boomers, X, Y e Z), que são assim denominadas por eventos e fatores históricos (Veloso, Dutra, Nataka, 2016).

GERAÇÕES

O conceito de geração pode ser entendido como um grupo de indivíduos que nasceram e viveram em um mesmo período histó-

rico e que compartilham os mesmos acontecimentos sociais significativos em etapas cruciais de seu desenvolvimento. Kupperschmidt (2000) sugere que a experiência desses eventos durante os anos formativos (adolescência e juventude) é o que realmente define uma geração, e tais acontecimentos irão determinar as preferências socioculturais dos indivíduos durante a vida. As gerações contemporâneas são frequentemente categorizadas pela comunidade científica da seguinte forma: Baby Boomers (nascidos entre 1946 e 1964), marcados pelo pós-guerra e os primeiros indivíduos a serem efetivamente classificados no conceito de geração, também são influenciados pelo grande crescimento econômico e expansão da educação (Carpini, 2014).

Além disso, são vistos como a geração que valoriza o trabalho duro e a estabilidade econômica e admiram a comunicação face a face e os meios tradicionais, como jornais e televisão (Roberts, Manolis, 2000). A geração seguinte, denominada “X” (1965-1980) cresceu durante uma época de mudança econômica e avanços tecnológicos, caracterizando-se pela busca por equilíbrio entre vida pessoal e profissional. Segundo Tridapali et al (2017), tais indivíduos testemunharam o surgimento do computador pessoal e da internet, o que moldou suas habilidades de comunicação, tornando-os adeptos tanto da tecnologia quanto da interação humana direta.

Os Millennials ou geração Y (1981-1996) vivenciaram o crescimento e evolução da internet e da globalização, sendo conhecidos por sua adaptabilidade tecnológica e valorização de experiências sobre posses, dessa maneira, de acordo com McDonald (2015) suas preferências se dão por formas de comunicação rápidas e digitais e a profunda valorização da conectividade e a personalização da informação, preferindo plataformas digitais que oferecem interatividade e instantaneidade. Já a Geração Z (nascidos entre 1997 e 2010), foco de estudo deste projeto, são caracterizados, segundo Júnior et al (2017) por sua inserção na era digital, altamente conectada e determinada por uma abordagem pragmática e maior preocupação com questões sociais e ambientais.

A GERAÇÃO Z

Apesar de não haver um consenso científico em relação à delimitação temporal da geração Z, uma vez que, segundo Barbosa (2018), inúmeras variáveis, como contexto social, econômico e político, podem influenciar na determinação de um grupo, é necessário pontuar que, para Carreira (2021), as vivências compartilhadas pelos grupos geracionais durante a juventude, especificamente durante a fase da adolescência, influenciam fortemente o comportamento na vida adulta e as características primordiais da geração. No geral, o que esse artigo considera é que, tal geração cresceu em um mundo na qual a tecnologia digital é onipresente, impactando profundamente suas interações sociais, aprendizado e identidade. Segundo Prensky (2001), esses indivíduos são “nativos digitais” e possuem uma capacidade única de processar informações rapidamente e realizar multitarefas, desenvolvendo novas formas de pensar e aprender, de maneira mais colaborativa e interativa do que as gerações anteriores (Tapscott, 2009).

Além disso, em decorrência de suas formações sociais altamente conectadas e interligadas com a globalização, tais indivíduos costumeiramente enfrentam desafios como a ansiedade e a pressão para se destacar em um ambiente altamente competitivo e conectado, marcado por tensões sociais e políticas (Twenge, 2017). Esse sentimento pode ser uma resposta ao ambiente atual, altamente digitalizado e estressante, além do fato de serem mais sensíveis à influências sociais (Mussio, 2017), o que pode justificar a busca por elementos culturais de épocas passadas, que oferecem uma sensação de simplicidade e autenticidade em contraste à alta complexidade do mundo moderno. Além disso, a reutilização e reinterpretarção de produtos culturais permite à geração Z expressar sua individualidade de maneira única, combinando influências passadas, como música, moda e mídia dos anos 80, 90 e início dos anos 2000, observadas graças à televisão, influência familiar e, especialmente, a internet.

REFERÊNCIAS

ALCALDE, Flávia Priori. **O uso da nostalgia como estratégia de comunicação para a geração Z nas produções da Netflix**. Bauru, 2022. [S.l.: s.n.], [s.d.].

BARBOSA, J. da S. A.; NOGUEIRA, M. A. F. Retromarketing e Stranger Things: análise sobre a instrumentalização da nostalgia como estratégia de consumo para a geração Z. **Pantheon**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 1-71, 2021. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/14903>. Acesso em: 19 ago. 2024.

KÄMPF, Cristiane. A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. **ComCiência**, Campinas, n. 131, set. 2011. Disponível em: . Acesso em: 17 de março de 2021.

KELLNER, Douglas. Critical Theory and the Crisis of Social Theory - Douglas Kellner, 1990. **Sociological Perspectives**. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2307/1388975>>. Acesso em: 22 jun. 2024.

OLIVEIRA, Beatriz Lopes de. Universidade de Lisboa. 2019. Cultura Pop e Escapismo - Nostalgia na era Pós-Internet - **ProQuest**. Proquest. com. Disponível em: <<https://www.proquest.com/openview/d42fb0c296b8eacdce63d8e9eaaca93a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>>. Acesso em: 22 jun. 2024.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past**. London: Faber & Faber: 2011.

CAPÍTULO 21

O Bem-Amado em cartaz: convergência entre arte, literatura e imaginário político no design publicitário teatral

Ester Marques de Barros
Júlia Raquel Silva Ladeira
Hertz Wendell de Camargo

O Bem-Amado em cartaz: convergência entre arte, literatura e imaginário político no design publicitário teatral

Ester Marques de Barros ¹

Júlia Raquel Silva Ladeira ²

Hertz Wendell de Camargo ³

A interseção entre arte, política e comunicação visual tem se revelado um campo fértil para a produção de sentidos e a reflexão crítica. No contexto da publicidade, a criação de peças que transcendem a mera função informativa e se tornam veículos de comentário social é um desafio que demanda criatividade e embasamento teórico. Este artigo apresenta a análise do processo de concepção e desenvolvimento de um cartaz publicitário para a peça teatral “O Bem-Amado”, de Dias Gomes, um marco da dramaturgia brasileira que, de maneira sáttirica e irônica, expõe os efeitos do populismo e da política nacional.

O projeto, desenvolvido no âmbito da disciplina de Produção Inovadora em Comunicação I, do curso de Publicidade e Propaganda

¹ Discente do curso de Publicidade e Propaganda da UFPR, integrante da SINAPSE - Agência experimental de Publicidade, da UFPR. E-mail: barrosmarquesester@gmail.com

² Discente do curso de Publicidade e Propaganda da UFPR, integrante da SINAPSE - Agência experimental de Publicidade, da UFPR. E-mail: juliaraquel215@gmail.com

³ Professor orientador, doutor em Estudos da Linguagem docente do PPGCOM-UFPR, com estágio pós-doutorado em Antropologia (PPGA-UFPB). E-mail: hzwendell@gmail.com

da Universidade Federal do Paraná (UFPR), buscou não apenas promover o espetáculo, mas também dialogar com as temáticas da obra, utilizando elementos visuais que remetesse à cultura pop brasileira e à estética da xilogravura. A narrativa de Odorico Paraguaçu, protagonista da obra e prefeito da fictícia Sucupira, promete a construção de um cemitério para ganhar apoio popular, e ressoa com as dinâmicas políticas contemporâneas, narrativa esta que promove uma reflexão sobre populismo, corrupção e a teatralidade inerente ao jogo do poder.

Este trabalho se propõe a detalhar a metodologia empregada na criação do cartaz, desde a pesquisa inicial até a materialização da peça gráfica, e a discutir as escolhas conceituais e estéticas que visaram construir uma comunicação visual impactante e conceitual. Além disso, busca-se demonstrar como a mobilização criativa e imaginária pode ser não somente uma estratégia de comercialização de um produto ou serviço, mas também provoquem reflexão e engajamento com questões sociais e culturais.

PAINEL SEMÂNTICO

Para desenvolver uma comunicação visual impactante e conceitual, foi essencial estabelecer uma metodologia clara, desde a pesquisa inicial até a materialização da peça gráfica. Nesse percurso, a relação entre o produto (o cartaz) e seu usuário (o público) foi cuidadosamente considerada, tanto em aspectos de interface quanto estéticos. O objetivo era criar uma conexão imediata, evocando não apenas o interesse pelo espetáculo, mas também uma reflexão crítica sobre as questões políticas abordadas na peça.

Dentre as ferramentas que podem ser aplicadas no decorrer do processo de design, o painel semântico se destaca como um instrumento fundamental para auxiliar na definição da linguagem visual e simbólica do projeto. Segundo Bürdek (2015, p. 120), seu uso se faz necessário quando “as descrições verbais de objetivos, conceitos e soluções não são mais suficientes, especialmente para o design desenvolvido dentro de um marketing global”.

O painel semântico faz parte da categoria de painéis imagéticos, que têm como característica principal o uso de referências visuais para orientar a equipe de projetos. Sua aplicação no processo de design está em servir como fonte de referência sensorial, especialmente visual, auxiliando no emprego de elementos estéticos e simbólicos para a definição da forma de um produto. No caso do cartaz de *O Bem-Amado*, o painel semântico foi utilizado para compilar imagens, cores, texturas e tipografias que remetessem à estética da xilogravura (uma técnica de gravura popular brasileira) e à cultura política satírica, criando um repertório visual coeso e significativo.

Este trabalho detalhou não apenas a metodologia empregada na criação do cartaz, mas também as escolhas conceituais e estéticas que buscaram construir uma comunicação visual impactante. A utilização do painel semântico como ferramenta de projeto evidenciou sua importância na tradução de conceitos abstratos em formas visuais, facilitando a comunicação entre a equipe e garantindo coerência estética e simbólica.

COMUNICAÇÃO VISUAL E DESIGN GRÁFICO

A criação de um cartaz publicitário para a obra *O Bem-Amado*, de Dias Gomes, exige uma sólida fundamentação teórica que abrange diversas áreas do conhecimento, desde a comunicação visual e o design gráfico até a semiótica e a teoria da cultura. Nesta seção, busca-se não apenas entender a aplicabilidade desses conceitos, mas também demonstrar como eles se articulam na prática projetual, resultando em uma peça que transcende a simples divulgação e se torna um objeto de reflexão crítica.

A comunicação visual, como campo de estudo e prática, lida com a transmissão de mensagens por meio de elementos gráficos, cores, formas e tipografias (Dondis, 2007). Trata-se de uma linguagem não verbal que opera por meio de códigos visuais, capazes de evocar emoções, transmitir ideias e estabelecer conexões culturais. No contexto do cartaz publicitário, essa linguagem assume um pa-

pel central, pois deve comunicar rapidamente a essência da obra enquanto instiga o interesse do público.

No caso de *O Bem-Amado*, uma peça que satiriza o populismo e a política brasileira, a comunicação visual precisa ir além da mera apresentação de informações. Ela deve captar o tom irônico da narrativa e traduzi-lo em elementos gráficos que dialoguem com o imaginário do espectador. Isso exige um conhecimento aprofundado sobre como as cores, as formas e as composições visuais são percebidas e interpretadas, considerando tanto aspectos universais da percepção quanto referências culturais específicas.

O design gráfico, por sua vez, é a disciplina responsável pela concepção e execução dessas mensagens visuais, buscando equilibrar estética e funcionalidade. Como afirma Müller-Brockmann (1981), um bom design não é apenas belo, mas também eficaz em sua comunicação. No desenvolvimento do cartaz, isso significa que cada decisão, desde a hierarquia da informação até a paleta de cores, deve ser justificada em termos de clareza, impacto e coerência com o tema da obra.

Para *O Bem-Amado*, optou-se por uma estética que remete à xilogravura e à literatura de cordel, duas expressões artísticas profundamente enraizadas na cultura popular brasileira. Essa escolha não é aleatória: além de reforçar o caráter satírico da peça, ela estabelece uma conexão imediata com o público, remetendo um imaginário coletivo associado à crítica social e ao humor ácido. A tipografia, por exemplo, foi selecionada por suas características rústicas e expressivas, reforçando a identidade visual do cartaz. A escolha da tipografia é um elemento crucial na comunicação visual, pois ela não apenas transmite o texto, mas também carrega consigo uma personalidade e uma mensagem intrínseca (Samara, 2004). Desse modo, a escolha tipográfica foi selecionada por suas características rústicas e expressivas, reforçando a identidade visual do cartaz.

SEMIÓTICA VISUAL

A semiótica visual torna-se, então, uma ferramenta indispensável para compreender como esses elementos são interpretados e como

geram sentido no público (Santaella, 2004). Segundo Peirce (2003), os signos podem ser classificados em ícones (que se assemelham ao objeto representado), índices (que mantêm uma relação causal com o referente) e símbolos (que dependem de convenções culturais).

No cartaz, esses três tipos de signos estão em constante interação: Ícones (as ilustrações inspiradas na xilogravura funcionam como representações diretas de elementos da peça, como o personagem Odorico Paraguaçu ou o cemitério central na trama), índices (o uso de cores contrastantes, como vermelho e preto, pode ser associado a sentimentos de urgência, drama ou ironia, reforçando o tom da narrativa) e símbolos (a estética do cordel e da cultura popular atuam como referências simbólicas, remetendo a uma tradição de crítica política por meio da arte). Essa combinação de signos não apenas torna o cartaz visualmente atraente, mas também o transforma em um discurso visual que dialoga com o espectador em múltiplos níveis.

CULTURA POP BRASILEIRA E IDENTIDADE

A cultura pop brasileira, com sua diversidade de manifestações artísticas, musicais e audiovisuais, é um repositório riquíssimo de referências e códigos culturais (Canclini, 2000). Incorporar elementos da cultura pop em peças publicitárias não apenas cria uma conexão imediata com o público, mas também confere autenticidade e regionalidade à mensagem. A referência à telenovela “O Bem-Amado”, por exemplo, que popularizou a obra de Dias Gomes, é um exemplo de como a cultura pop pode ser utilizada para ativar memórias e associações no imaginário coletivo.

No cartaz, a alusão à estética de folhetos de cordel, um ícone da cultura popular nordestina, e a representação de elementos como o sol e as nuvens são exemplos de como a cultura pop pode ser subvertida e utilizada para fins críticos e humorísticos.

PROCESSO DE CRIAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO

Com base nas pesquisas e estudos, iniciou-se o processo de criação e experimentação. Foram desenvolvidos diversos rascunhos e layouts, explorando diferentes composições, arranjos de elementos e hierarquias visuais. A intenção foi experimentar a combinação da iconografia da xilogravura (sol, nuvens, cemitério, igreja), a tipografia escolhida e a paleta de cores definida.

A imagem do cemitério em construção, ao invés de um cemitério já estabelecido, foi uma escolha deliberada para reforçar a ideia da “promessa” de Odorico Paraguaçu. A presença da igreja, um símbolo de fé e comunidade, adiciona uma camada de ironia ao contexto da política corrupta. O processo envolveu ajustes constantes, testes de legibilidade e análise da percepção do público-alvo, visando aprimorar a peça até alcançar o resultado.

ANÁLISE DO CARTAZ: SÍNTESE VISUAL E DISCURSO CRÍTICO

O cartaz resultante do processo de criação representa uma síntese visual dos principais temas da obra “O Bem-Amado”, utilizando uma linguagem gráfica que combina humor, crítica e identidade brasileira. A análise dos elementos visuais e sua articulação revelam a potência da comunicação visual como ferramenta para a reflexão social e política.

O TÍTULO E A MENSAGEM CENTRAL

O título “O Bem Amado”, em letras grandes e impactantes, posiciona-se no centro do cartaz, evidenciando a peça teatral. A frase “Vote em um homem sério e ganhe um cemitério” é o cerne da mensagem satírica. A justaposição de “homem sério” com “ce-

mitério” cria um paradoxo que resume a crítica de Dias Gomes ao populismo e às promessas vazias. A tipografia utilizada para essa frase é mais condensada e direta, conferindo um tom de slogan de campanha, mas com um desfecho inesperado e sombrio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do cartaz publicitário para *O Bem-Amado* de Dias Gomes revela-se um exercício que ultrapassa os limites da divulgação cultural, transformando-se em um ato político e artístico. Ao longo deste estudo, ficou evidente que a interseção entre comunicação visual, design gráfico e semiótica não apenas embasa teoricamente o projeto, mas também o enriquece como objeto de reflexão crítica. O cartaz, quando concebido como uma peça que dialoga com a obra e seu contexto, torna-se um veículo de significados múltiplos, capaz de informar, provocar e engajar.

A opção por elementos da xilogravura e da literatura de cordel foi uma estratégia para vincular a peça teatral a uma tradição cultural brasileira que historicamente utiliza o humor e a sátira como formas de resistência. Essa escolha reforça o caráter subversivo da obra de Dias Gomes, permitindo que o cartaz funcione como uma extensão de sua crítica ao populismo e à corrupção. A semiótica, neste sentido, mostrou-se essencial para decodificar como cores, formas e símbolos são interpretados, garantindo que a mensagem fosse transmitida com clareza e impacto.

O design gráfico, ao operar como ponte entre a obra e seu público, demonstrou sua capacidade de traduzir conceitos complexos em linguagem acessível e visualmente atraente. O uso do painel semântico como ferramenta de projeto permitiu organizar referências visuais e simbólicas de maneira coerente, assegurando que a identidade gráfica do cartaz refletisse tanto o conteúdo da peça quanto seu tom irônico. Isso reforça a ideia de que o design é um meio para potencializar a comunicação e a experiência do espectador.



FIGURA 1: CARTAZ PUBLICITÁRIO “O BEM AMADO”

Este projeto também destacou o papel da publicidade como instrumento que pode, e deve, ir além da lógica comercial. Ao invés de se limitar a vender um produto (no caso, a peça teatral), o cartaz assumiu uma função social, provocando questionamentos sobre política, poder e representação. Isso ressalta a responsabilidade do publicitário e do designer em criar peças que, além de eficazes, contribuam para debates relevantes na sociedade.

A análise do processo criativo do cartaz de *O Bem-Amado* deixa claro que a produção em comunicação visual é um campo fértil para experimentações que unem teoria e prática. O resultado obtido não

apenas cumpriu seu objetivo inicial de divulgar a peça, mas também se tornou um artefato cultural autônomo, capaz de dialogar com questões contemporâneas.

Portanto, conclui-se que a comunicação visual deva continuar a ser explorada em sua potência máxima, não apenas como técnica, mas como forma de pensamento e transformação.

REFERÊNCIAS

BERGER, John. **Modos de Ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 2000.

DONDIS, Donis A. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LUPTON, Ellen. **Pensar com Tipos**. São Paulo: Gustavo Gili, 2006.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. **Grid Systems in Graphic Design**. Niggli, 1981.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

SAMARA, Timothy. **Type: design from the desktop**. New York: RotoVision, 2004.

CAPÍTULO 22

A influência dos *BookTubers* no consumo literário no Brasil

Allex Davi Teixeira Santana

Beatriz de França Souza

João Henriques de Sousa Júnior

A influência dos *BookTubers* no consumo literário no Brasil

Allex Davi Teixeira Santana ¹

Beatriz de França Souza ²

João Henriques de Sousa Júnior ³

O ato de consumir é uma atividade inerente à condição humana e, portanto, faz parte da rotina de todo ser humano (Pinto; Batinga, 2016). A todo momento realiza-se algum tipo de consumo: de produtos (bens e/ou serviços), de informações, de músicas, de livros, de filmes, de experiências, de aprendizagem, dentre tantos outros. Isto acontece, pois, segundo Barbosa e Campbell (2006), é impossível viver sem consumir, uma vez que a sobrevivência humana depende disso.

Diante deste fato, diversos autores e pesquisadores tentaram – e ainda tentam – compreender o consumo cada vez mais imerso dentro da sociedade, denominada de “sociedade do consumo” (Bauman, 2008). Para além do “ter” ou do “ser”, o consumo pode surgir como uma forma de construção do “Eu” social que se planeja mostrar para a sociedade. Neste ponto, evidenciam-se os consumos de roupas, de informações, de músicas e o consumo literário, por exemplo.

¹ Graduando do Curso de Bacharelado em Administração no Centro das Humanidades da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB). E-mail: allex.s9505@ufob.edu.br

² Graduanda do Curso de Bacharelado em Administração no Centro das Humanidades da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB). E-mail: beatriz.s3728@ufob.edu.br

³ Doutor em Administração (UFSC), Professor Adjunto no Curso de Administração do Centro das Humanidades da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB). E-mail: joao.junior@ufob.edu.br

Em se tratando do mercado literário, é necessário compreendê-lo enquanto parte da cultura de um país. Possuidor de uma extensa e rica tradição e cultura literária, o Brasil possui vários escritores renomados e conhecidos internacionalmente por conta de suas obras. Em seu arcabouço, encontram-se desde autores clássicos como Machado de Assis, Jorge Amado e Clarice Lispector, à autores mais contemporâneos tais quais destacam-se Paulo Coelho, Conceição Evaristo e Itamar Vieira Junior. Cada um destes com importantes obras, contributivas para a expansão da cultura e da literatura brasileira, sendo estas publicadas em diversos idiomas e lidas por leitores espalhados no mundo inteiro.

Nas últimas décadas, as transformações no cenário da comunicação digital têm redefinido os modos de produção, divulgação e consumo de bens culturais. No campo da literatura, essas mudanças se refletem na maneira como os leitores descobrem, compartilham e avaliam livros. Um dos fenômenos que mais se destaca nesse contexto é o surgimento dos *BookTubers*, criadores de conteúdo que utilizam a plataforma YouTube para resenhar, recomendar, criticar e discutir obras literárias. Ao combinar elementos da cultura pop, da performance digital e das práticas de comunidade, esses influenciadores se tornaram agentes ativos na mediação entre mercado editorial e público leitor, especialmente entre jovens.

Entretanto, apesar de tal fato, constata-se que o Brasil, especialmente no período que compreendeu o pré-pandemia da Covid-19, ainda não representa um país de muitos leitores, visto que os índices de leitura não são bons. Sobre isto, Paz (2022) revela que 44% da população brasileira não lê e 30% nunca sequer comprou um livro. Tais dados expõem uma realidade pouco difundida acerca do país, que destaca não apenas as dificuldades acerca da alfabetização e da educação como um todo, mas também traz à luz a problemática da falta de criticidade e desenvolvimento analítico da população, que seriam parcialmente ou integralmente solucionados a partir do hábito de ler.

Considerando esse cenário, este estudo tem como objetivo geral analisar a influência dos *BookTubers* no consumo literário no Brasil, buscando compreender de que maneira esses influenciadores

atuam na formação de preferências, no estímulo à leitura e na dinamização do mercado editorial. Para isso, propõe-se uma abordagem qualitativa que discute os aspectos comunicacionais, culturais e mercadológicos envolvidos na relação entre *BookTubers*, público e livros, contribuindo para o debate sobre mediações digitais no campo literário contemporâneo.

O CONSUMO DIGITAL DE LIVROS E OS INFLUENCIADORES DIGITAIS

O avanço da tecnologia transformou profundamente o modo como consumimos produtos culturais, e com os livros não foi diferente. Segundo Machado (2024), o consumo digital de obras literárias vem ganhando força, sobretudo entre os jovens, sendo impulsionado pela presença crescente de influenciadores literários no ambiente digital. No período pós-pandemia, esse fenômeno se intensificou com o crescimento constante do mercado editorial digital, impulsionado pelas redes sociais (Anklam, 2022). A praticidade de acessar livros por meio de dispositivos como celulares, tablets, computadores e leitores digitais, como o Kindle, facilitou o contato com a leitura e ampliou a oferta, inclusive com opções gratuitas ou em promoção.

O acesso à tecnologia e às redes sociais democratizou o acesso à literatura (Zindacta, 2025). Plataformas como sites, aplicativos e até mesmo drives compartilhados oferecem obras gratuitas ou de baixo custo, ainda que muitas vezes à margem da legalidade, o que reforça a necessidade de se discutir a pirataria digital. Em eventos como o Colóquio Internacional “E-books e a democratização do acesso”, especialistas destacaram como os e-books têm desempenhado papel crucial na formação de novos leitores, tornando-se aliados no combate à exclusão literária (Silva, 2011).

Neste contexto, surgem os influenciadores literários, conhecidos nas redes sociais como *booktokers* (*TikTok*), *bookstagrammers* (*Instagram*) e *booktubers* (*YouTube*), que utilizam essas plataformas para re-

senhar, indicar e comentar livros, promovendo uma nova forma de crítica literária mais acessível e informal. Suas recomendações alcançam milhares de pessoas, especialmente jovens em busca de leituras que dialoguem com seus interesses e linguagem. Segundo Pecinato (2023), Fialho e Neves (2023), esses criadores de conteúdo têm se tornado agentes de mediação entre editoras, autores e leitores, influenciando diretamente nas escolhas de compra, o que tem levado diversas editoras a incluí-los em suas estratégias de marketing.

Apesar da popularidade, os influenciadores literários não estão imunes a críticas. Muitos são taxados de “jabazeiros”, termo usado para designar quem produz resenhas superficiais, guiadas por parcerias comerciais ou interesses editoriais, em detrimento de uma análise mais crítica e aprofundada da obra (Muraro, 2018). Outros apontam a predominância de tendências e a pouca diversidade de autores promovidos, o que reforça a importância de uma atuação ética e responsável, com foco na valorização de vozes plurais e representativas (Aguiar, 2017). Soma-se a isso o desafio da transparência: ao divulgarem conteúdos patrocinados, influenciadores precisam sinalizar claramente suas parcerias, conforme orientações do CONAR, a fim de manter a confiança do público.

Ainda assim, seu papel como porta de entrada para novos leitores é inegável. A linguagem próxima e o tom pessoal com que falam sobre livros criam um ambiente de acolhimento que atrai leitores iniciantes ou em formação. Muitos jovens começam a ler justamente por influência desses criadores, que compartilham suas experiências de forma informal, como em uma conversa entre amigos (Anklam, 2022). Ao divulgar trechos, criar desafios de leitura e engajar seus seguidores com metas e recomendações, os influenciadores transformam o ato de ler em algo mais lúdico e interativo.

Contudo, a digitalização também trouxe desafios como a pirataria, que afeta diretamente autores e editoras. A facilidade com que arquivos são compartilhados em redes e plataformas, muitas vezes sem autorização, prejudica a sustentabilidade do mercado editorial. Segundo Gagliorini (2022), a pirataria promove um acesso desvinculado da remuneração justa pelo trabalho criativo, o que demanda políticas mais eficazes de combate e conscientização.

Outra questão importante é a adaptação de obras literárias para o cinema e a televisão. A expectativa gerada por leitores em relação à fidelidade das adaptações nem sempre é correspondida. Marçal (2021) e Jornalismo Júnior (2022) apontam que, por limitações técnicas e narrativas, roteiristas precisam fazer cortes e alterações que muitas vezes descharacterizam a essência da obra, gerando frustração entre leitores que idealizavam uma experiência fiel ao livro.

No plano pessoal, mesmo com os avanços tecnológicos, conciliar a leitura com as exigências da vida acadêmica e profissional continua sendo um desafio. O consumo digital surge como alternativa para manter esse hábito ativo, mas a leitura obrigatória muitas vezes sobrepõe o tempo destinado à leitura por prazer, gerando uma experiência menos prazerosa e mais impositiva. Esse conflito entre ler por obrigação e por escolha pode comprometer a motivação e transformar o lazer em mais uma tarefa, o que exige atenção à gestão do tempo e ao resgate do prazer pela leitura como um fim em si mesmo.

Apesar da praticidade do meio digital, muitos leitores ainda valorizam a experiência sensorial e afetiva das livrarias físicas. De acordo com uma pesquisa da Câmara Brasileira do Livro (CBL, 2025), 49% dos brasileiros ainda preferem comprar livros em espaços físicos, motivados pela possibilidade de manuseio, interação com vendedores especializados e eventos culturais como lançamentos e clubes de leitura. Esses ambientes funcionam como polos de convivência e trocas simbólicas, mostrando que, mesmo em tempos digitais, o vínculo emocional com o espaço do livro permanece relevante.

MÉTODO

Trata-se de um estudo quantitativo básico. Para atingir o objetivo, realizou-se uma coleta de dados por meio de um questionário de pesquisa on-line estruturado na plataforma gratuita do *Google Forms*, e disponibilizado por meio de link de resposta em grupos do *WhatsApp* e redes sociais virtuais como *Instagram* e *X* (antigo Twitter).

O questionário on-line ficou disponível para respostas no perí-

odo de 22 de abril a 01 de junho de 2024, tendo recebido neste intervalo de tempo 177 (cento e setenta e sete) respostas válidas. Os dados das respostas foram tratados e analisados a partir da análise estatística básica, utilizando-se os recursos do software Excel, especialmente para a criação de gráficos e representação dos dados da amostra.

RESULTADOS

A pandemia mudou os hábitos das pessoas, principalmente em relação ao consumo de forma geral, visto que muitas pessoas passaram a comprar mais por meio do e-commerce (comércio eletrônico). Outro aspecto visualizado no período pandêmico foi o aumento no consumo de conteúdo audiovisual sobre livros, por meio de influenciadores e criadores de conteúdo com canais literários nas mais diversas plataformas de mídias sociais digitais, a exemplo do Instagram, Youtube e TikTok, cujos influenciadores são denominados de, respectivamente, *Bookgramers*, *Booktubers* e *Booktokers*. O consumo de tais conteúdos faz despertar o desejo pelos produtos divulgados por estes criadores, tal e qual o consumo de conteúdo de influenciadores no geral (moda, beleza, fitness, entre outros).

No tocante a questão dos influenciadores digitais do segmento literário como sendo partes interessantes do mercado literário no Brasil e no mundo, 75,1% dos respondentes deste estudo afirmaram seguir e/ou acompanhar algum conteúdo literário nas redes sociais virtuais. Dentre as plataformas de redes sociais virtuais, a maior parte (57,6%) acompanham esses influenciadores digitais no Instagram, seguidos por: 43,5% no *YouTube*, 32,8% no *X* (antigo Twitter), 26% no *TikTok* e 8,5% no *Skoob*. E, ainda em se tratando dessa influência, 75,7% dos respondentes afirmaram já ter comprado algum livro por indicação (ou com base em alguma indicação) de algum influenciador digital do segmento literário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a influência dos *BookTubers* no consumo literário no Brasil, considerando os impactos que esses influenciadores exercem sobre o comportamento de leitura, as decisões de compra e o fortalecimento do mercado editorial em meio às transformações digitais. A partir do levantamento teórico e da análise dos dados coletados, foi possível constatar que os influenciadores literários — especialmente os *BookTubers* — atuam como mediadores importantes entre os livros e os leitores, contribuindo de maneira significativa para a formação de preferências literárias, o estímulo ao hábito de leitura e a circulação de obras no ambiente digital.

Os dados obtidos revelaram que a maioria dos respondentes (75,1%) acompanha criadores de conteúdo literário nas redes sociais, sendo o Instagram e o YouTube as plataformas mais utilizadas para esse fim. Além disso, 75,7% dos participantes afirmaram já ter comprado livros com base em indicações de influenciadores digitais, o que reforça a relevância desses agentes na jornada de consumo literário. Esses achados confirmam o papel ativo dos *BookTubers* (e de outras figuras análogas, como *Bookstagrammers* e *Booktokers*) na formação de novos leitores, especialmente entre os jovens, ao apresentarem a leitura de forma acessível, envolvente e adaptada às linguagens das mídias sociais.

Ao longo da discussão, observou-se também que, embora os influenciadores literários enfrentem críticas — como a suposta superficialidade de suas resenhas ou a padronização de conteúdos baseados em “modinhas” editoriais —, seu papel como promotores da leitura não deve ser subestimado. Em uma sociedade marcada por baixos índices de leitura e desafios estruturais relacionados à educação, essas figuras representam uma ponte entre o universo literário e o público leigo, democratizando o acesso ao livro e ampliando o diálogo com a literatura. Seu potencial de engajamento, somado à confiança construída com suas audiências, os torna parte relevante das estratégias de marketing editorial, contribuindo, inclusive, para o sucesso comercial de determinadas obras.

Entretanto, a pesquisa também evidenciou algumas tensões do consumo digital, como a banalização de conteúdos em função de práticas publicitárias, a pirataria de livros em plataformas informais e os limites das adaptações literárias em mídias audiovisuais. Essas questões apontam para a necessidade de práticas mais éticas, transparentes e diversificadas no ecossistema digital do livro. Os influenciadores precisam reconhecer sua responsabilidade cultural e social ao selecionar e divulgar obras, valorizando a bibliodiversidade, a produção nacional e autores marginalizados.

Em síntese, conclui-se que os BookTubers (ao lado de outros criadores literários digitais) constituem uma força relevante na cadeia do livro contemporâneo. Eles não substituem a crítica literária tradicional, tampouco resolvem os desafios estruturais da leitura no país, mas atuam como importantes agentes de mediação cultural em um cenário marcado pela convergência entre mídia, consumo e subjetividade. Cabe às editoras, educadores, pesquisadores e aos próprios influenciadores reconhecer esse papel e colaborar para que o diálogo entre literatura, mídia e juventude continue se fortalecendo de forma plural, inclusiva e crítica.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Cristhiano. A crítica literária na internet: literatura contemporânea brasileira e valores literários nas críticas de booktubers. **ResearchGate**, dezembro, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/322251933_A_CRITICA_LITERARIA_NA_INTERNET_LITERATURA_CONTEMPORANEA_BRASILEIRA_E_VALORES_LITERARIOS_NAS_CRITICAS_DE_BOOKTUBERS. Acesso em: 19 jun. 2025.

ANKLAM, Samuel Ruiz. Booktok impulsiona mercado literário e demonstra o impacto das redes sociais no consumo. **Jornal da Universidade**, UFRGS, 15 dez. 2022. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal/efeito-booktok-no-consumo-dos-leitores/>. Acesso em: 21 maio 2025.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. Com preço igual, 49% dos brasileiros preferem comprar em livrarias físicas e 44% on-line. **CBL**. São Paulo, 6 fev. 2025. Disponível em: <https://cbl.org.br/2025/02/com-preco-igual-49-dos-brasileiros-preferem-comprar-em-livrarias-fisicas/>. Acesso em: 21 maio 2025.

FIALHO, Lia Machado Fiuza; NEVES, Vanusa Nascimento Sabino. Booktubers brasileiros: canais literários de incentivo à leitura. **Texto Livre**: Linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte, v. 16, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/39079/31759>. Acesso em: 21 maio 2025.

GAGLIORINI, Cesar. Como versões piratas de livros impactam escritores e editoras. **Nexo Jornal**, 12 set. 2022. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2022/09/12/como-versoes-piratas-de-livros-impactam-escritores-e-editoras>. Acesso em: 21 maio 2025.

JORNALISMO JÚNIOR. Das páginas para as telas: um pouco sobre as adaptações cinematográficas de livros. **Jornalismo Júnior**, 26 fev. 2022. Disponível em: <https://jornalismojunior.com.br/das-paginas-para-as-telas-um-pouco-mais-sobre-as-adaptacoes-cinematograficas-de-livros/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

MACHADO, Simone. TikTok: como rede social está transformando jovens em leitores e autores em best-sellers. **BBC News Brasil**, 16 jan. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cek5e5mr3pdo>. Acesso em: 21 maio 2025.

MARÇAL, Carol. Do livro para a tela: relação de amor e ódio pelas adaptações literárias. **Culturadoria**, 23 jul. 2021. Disponível em: <https://culturadoria.com.br/adaptacoes-literarias/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

MURARO, Cauê. Booktubers são os novos críticos literários, ‘jabazeiros’ ou só youtubers que falam de livros? **G1 – Pop & Arte**, 01 out. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/10/01/booktubers-sao-os-novos-criticos-literarios-jabazeiros-ou-so-youtubers-que-falam-de-livros.ghtml>. Acesso em: 21 maio 2025.

PECINATO, Beatriz. BookTok: fenômeno das redes sociais impacta na venda e visibilidade de obras literárias. **Jornal da USP**, 19 dez. 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/actualidades/booktok-fenomeno-das-redes-sociais-impacta-na-venda-e-visibilidade-de-oberas-literarias/>. Acesso em: 21 maio 2025.

SILVA, Adriano da. E-books e a democratização do acesso. **Biblio**, 10 set. 2011. Disponível em: <https://biblio.info/e-books-e-a-democratizacao-do-acesso/>. Acesso em: 19 jun. 2025.

ZINDACTA, Vitor. Booktok e a revolução do mercado editorial. **Post Literal**, 16 abr. 2025. Disponível em: <https://www.postliteral.com.br/2025/04/booktok-e-revolucao-do-mercado-editorial.html>. Acesso em: 19 jun. 2025.

CAPÍTULO 23

A ascensão dos mangás como vetor do *soft power* japonês

Yasmin Gonçalves Zangiski

Rafael Alessandro Viana

A ascensão dos mangás como vetor do *soft power* japonês

Yasmin Gonçalves Zangiski¹

Rafael Alessandro Viana²

Com o decorrer das últimas décadas os quadrinhos japoneses (denominados como mangás) deixaram de ocupar um espaço nichado no mercado editorial internacional, e passaram a obter seu próprio espaço na cultura *mainstream*. Esse feito desempenhou na popularização da cultura, e consequentemente, no crescimento do *soft power* nipônico que vem influenciando o imaginário popular, e se disseminando cada vez mais pela exportação e o investimento em produções audiovisuais de adaptação desses mangás (os animes) por grandes plataformas de *streaming*, como a Crunchyroll, e a Netflix, que em 2017 declarou que cerca de US\$80 bilhões do orçamento seriam investidos, além de outros títulos, em cerca de 30 novos animes.

Além da mídia, a própria comunidade (*fandom*) é capaz de disseminar o interesse pelo alto engajamento nas redes sociais, com memes, AMVs (*Anime Music Video*), edits, fanarts, doujinshis, cosplays, dentre outras formas, como a organização de eventos e convenções temáticas, em que o público consumidor fortalece e impulsiona o consumo dessas obras. Um levantamento feito pela NPD BookScan

¹ Discente do curso de Publicidade e Propaganda. Pesquisadora do programa SAPIENS – Observatório do Consumo - UFPR. E-mail: yzangiski@gmail.com

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPR. E-mail: rafaelalessandro@yahoo.com

em 2021 exemplifica esses efeitos, os mangás representaram mais de 76% das vendas de quadrinhos nos Estados Unidos, superando os antigos monopólios desse mercado, como Marvel e DC Comics.

O conceito de *soft power* foi pela primeira vez introduzido por Joseph Nye, cientista político norte-americano, que é usado para descrever um fenômeno sobre como uma nação consegue exercer seu poder e influência sobre a outra. O chamado *hard power* envolve os eventos históricos de uso do poderio militar e legislativo, reprimindo a vontade, e impondo uma externa ao outro à força, o *soft power* por sua vez, é a habilidade de atrair e persuadir o outro a essa influência de forma sutil, sendo mais efetiva uma vez que não pode ser categorizada como repressão, ainda mais em um contexto moderno de globalização e exportação numerosa de cultura de massa, exemplificada pelo monopólio cultural americano ao redor do mundo, principalmente pela indústria de filmes Hollywoodianos.

“What is soft power? It is the ability to get what you want through attraction rather than coercion or payments” (JNye, 2004).

REPUTAÇÃO E IMPERIALISMO JAPONÊS

A Antiga reputação deixada pelo império japonês nos tempos da Segunda Guerra Mundial deixou o país com uma imagem extremamente negativa em ambos ocidente e oriente. Durante esse período o governo japonês cometeu inúmeros crimes de guerra; como o Massacre de Nanjing, onde cerca de 300 000 pessoas foram mortas e estupradas; o Massacre de Manila, cerca de 500 000 assassinatos; a Unidade 731, unidade secreta japonesa dedicada a experimentos humanos; e a emblemática prática das Mulheres de Conforto, um eufemismo usado para designar as mulheres coreanas, filipinas e chinesas escravizadas e forçadas a prostituição a fim de satisfazer os desejos sexuais dos militares japoneses.



FIGURA 1: SETE MULHERES ENFILEIRADAS AO LADO DE UM BORDEL MILITAR JAPONÊS

Fonte: Site Revista Forbes (2017)

Os *kamikazes*, pilotos da guerra que realizavam ataques suicidas colidindo seus aviões contra alvos inimigos, também contribuiu para reforçar a imagem de perigo japonês. Ao se alinhar com os países do Eixo e se opor as forças Aliadas durante a Segunda Guerra Mundial, foram difundidas em meio o ocidente diversas propagandas (em sua maioria americanas) a fim de satirizar e alienar a percepção do japonês como “O Outro”, exemplificado na tirinha “How To Spot A Jap: A US Army Guide” (1942) onde são feitas comparações lado a lado entre um chinês e um japonês, mostrando o primeiro como mais ocidentalizado e civilizado, já o outro como bárbaro e mais “amarelo”.

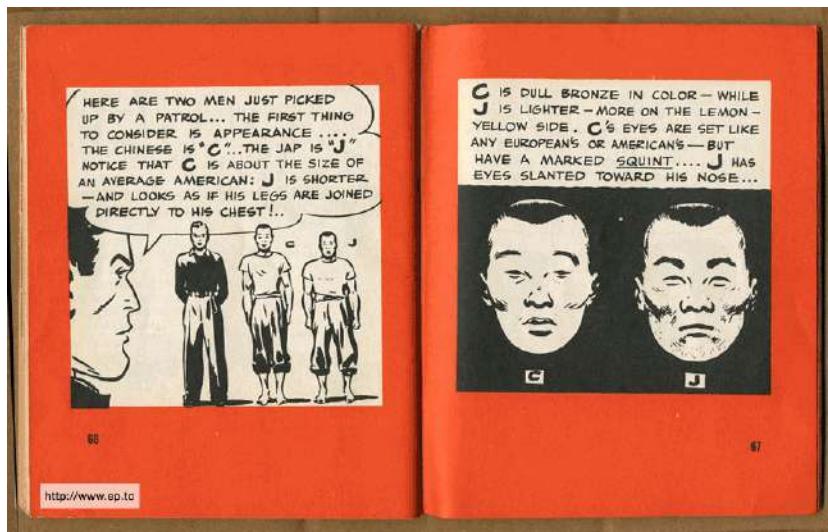


FIGURA 2: TRECHO DA EDIÇÃO “POCKET GUIDE TO CHINA” SOBRE COMO IDENTIFICAR UM JAPONÊS

Fonte: How To Spot A Jap: A US Army Guide (1942)

POLÍTICAS DO JAPÃO PÓS-GUERRA

Após o bombardeio de Hiroshima e Nagasaki pelos EUA, o Japão se rendeu e assinou então o Tratado de São Francisco em 1949, para finalizar o conflito. Porém tal reputação difundida ambas pela propaganda e pelo ressentimento da brutalidade do império às outras nações, trouxe desafios para a diplomacia no período pós-guerra.

Foi então necessário adotar uma postura pacífica e de cooperação com os Estados Unidos, efetuando o Tratado de Segurança EUA-Japão, uma aliança que permitiu a construção de bases militares americanas em Okinawa — ponto estratégico para combater o perigo vermelho (comunismo) crescente no leste asiático durante a Guerra Fria — e fortalecer investimentos no crescimento econômico do país com o apoio dos EUA, porém sem direito a manter

forças armadas ofensivas. Nessa época os Estados Unidos também concordaram em absolver os responsáveis pela Unidade 731 de seus crimes em troca dos dados das pesquisas realizadas no local.

Essa mais nova diplomacia e o livre comércio global abriu portas para o Japão focar intensamente em investimentos no setor industrial mediado pelo ministério MITI (*Ministry of International Trade and Industry*) com seu papel crucial intervencionista nas políticas de cooperação entre o governo japonês e o setor privado, principalmente empresas de tecnologia.

Porém a imagem negativa ainda se perpetuava, foi então que o governo viu o crescente mercado cultural como uma grande oportunidade de reinventar o imaginário popular internacional acerca da nação, investindo na produção e exportação de séries, filmes, músicas, videogames, moda, culinária, animes e mangás; a agência Bunka-chō, fundada em 1968, foi criada a fim de promover e difundir a arte e a cultura japonesa; assim como o Japan Foundation em 1972, encarregado por mediar relações de trocas culturais entre nações, presente atualmente com sedes em mais de 25 países. Contudo a época do “milagre econômico japonês” chegou à estagnação no começo da década de 1990 com o estouro da bolha especulativa, foi então que esse ramo de exportação cultural ganhou uma nova utilidade, não somente reverter a imagem negativa, mas também vender uma imagem positiva, que além de se tornar uma *commodity*, também serviria como uma mais nova propaganda.

PROLIFERAÇÃO DO “COOL JAPAN”

O “Cool Japan” foi categorizado como o crescimento do Japão como uma superpotência cultural, termo vindo diretamente do movimento “Cool Britannia” durante a época de 1990, período de um resgate da cultura britânica que adotava uma postura nacionalista e de supervalorização da mesma, não somente pelos britânicos, mas também por pessoas de diversas nacionalidades, influenciando o Japão a adotar a mesma postura consigo mesmo. Foi nessa época que

as produções japonesas começaram a adentrar em grande número o mercado ocidental, como a distribuição de filmes, “Akira” e “Ghost in The Shell” que foram grandes influências para a solidificação do gênero *cyberpunk* na cultura pop, “Ghost in The Shell” sendo inclusive a maior inspiração para o filme “Matrix” (1999) e recebendo uma adaptação ocidental live-action em 1917. Houve também o começo da massiva exibição de animes nas TVs de vários países, “Naruto”, “Dragon Ball”, “Sailor Moon”; assim como as vendas de videogames de consoles da Nintendo, com a franquia de jogos do Super Mário; e Sega, com *Sonic The Hedgehog*.

A familiarização com esse ramo de entretenimento expandiu a comercialização da cultura asiática como um todo, e reparando consequentemente a imagem antiga negativa do Japão imperial e seus crimes, com a associação moderna à estética meiga e colorida *kawaii* (fofo) japonesa, incorporada por franquias como a Hello Kitty da marca Sanrio Company.

A ASCENSÃO DO MANGÁ MODERNO



FIGURA 3: ANIMAIS LUTANDO, ANTIGO MANGÁ DESENHADO EM PERGAMINHO. Fonte: Não identificado (entre séculos XII e XIII)

Os mangás, traduzido como “imagens espalhadas/lives”, já foram datados muito antes do contexto moderno, porém começaram a assumir a forma que conhecemos hoje somente nas últimas déca-

das, decorrente após a Segunda Guerra Mundial para fins comerciais, quando adotaram uma forma mais americanizada em organização de quadros, distinta da pré-datada onde a história iria se desembrulhando de acordo com o desenrolar do pergaminho.

Dentre as inúmeras obras da época moderna pós-guerra, a estilística que mais influenciou o que identificamos hoje como mangá, foram os quadrinhos por Osamu Tezuka, conhecido como o pai do mangá moderno, que influenciado pelas animações da Disney que assistia na infância, introduziu em suas obras uma leitura dinâmica detalhada na sequencialidade e movimento das ações como se fossem quadros para uma animação.



Figure 4.4. Astro Boy's appearance in Black Jack. © Tezuka Productions. Reproduced with permission.

FIGURA 4: CROSSOVER ENTRE ASTRO BOY E BLACK JACK, AMBOS PERSONAGENS DE TEZUKA

Fonte: *Revista Shounen Jump* (1973-1983)

A consolidação dessa estilística foi extremamente importante para o *marketing* da *commodity*, que ao se diferenciarem estilisticamente e comercialmente, conseguiu adentrar o mercado editorial com menos competitividade por se venderem como uma categoria diferente às HQs americanas, mesmo ambas sendo quadrinhos.

A versão mais moderna desses quadrinhos com a idade contemporânea da internet, foi a adaptação do *layout* dos painéis projetado para o método *scroll* de celulares, os *webtoons*, que por sua vez foram popularizados com os manhwas (quadrinhos coreanos) obras imensamente influenciadas pelos mangás, assim criando mais uma categoria comercial para essa forma de mídia.

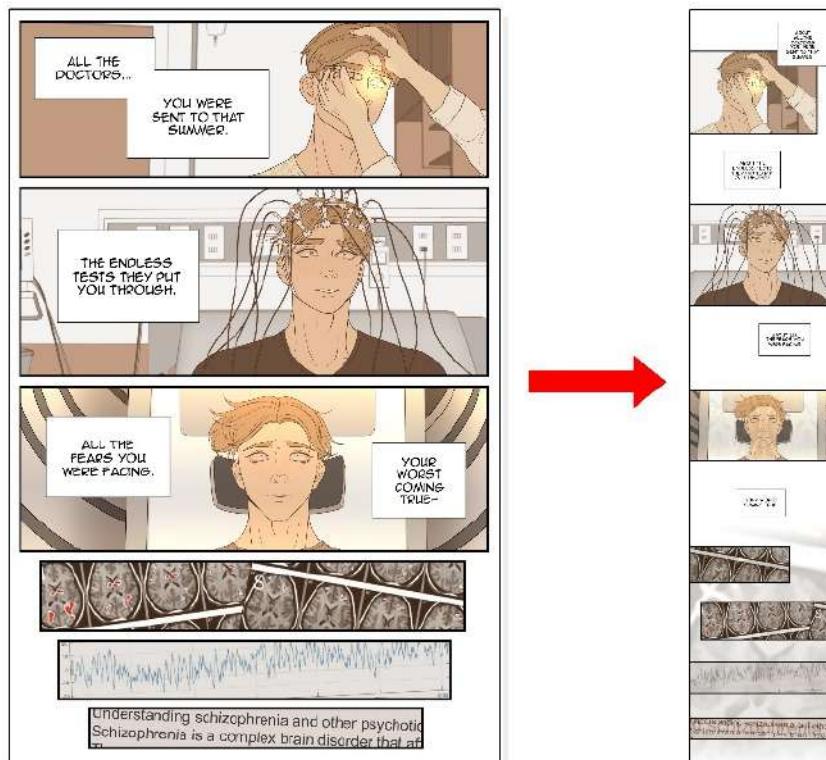


FIGURA 5: DEMONSTRAÇÃO DE ADAPTAÇÃO MODO SCROLL

Fonte: Site Clip Studio Tips (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vários fatores contribuíram para a expansão do *soft power* japonês como ferramenta de inversão do imaginário popular, a exportação em cada uma das áreas midiáticas acrescentou para essa inversão, e concluiu com sucesso a sedução das recentes gerações pela cultura japonesa, exemplificando em o quanto eficazes são as estratégias de *marketing* e propaganda no mundo globalizado como ferramenta de poder e influência. A variedade do mercado editorial de mangás se torna atraente para o público internacional, sendo impulsionado pelo uso das redes sociais e o fácil acesso a pirataria dessas obras, em adicional com os investimentos de grandes empresas nesse mercado, aumentando sua visibilidade para o público popular.

Assim, a *commodity* do mangá não somente se estabeleceu como produto de entretenimento global, mas também como estratégia de reformulação da imagem nacional do Japão. Reafirmando o país como uma superpotência capaz de gerar influência, e ressignificar imagens e valores antes enraizados, em uma escala internacional.

REFERÊNCIAS

NYE, Joseph S. **Soft power:** the means to success in world politics. New York: Public Affairs, 2004.

AVENELL, Simon (Org.). **Reconsidering Postwar Japanese History:** A Handbook. Leiden: Amsterdam University Press, 2023.

GRAVETT, Paul. **Mangá:** como o mangá conquistou o mundo. Tradução de Julio de Andrade Filho. São Paulo: Conrad, 2006.

CHAMBERS, Samantha. Anime: from cult following to pop culture phenomenon. **Elon Journal of Undergraduate Research in Communications**, v. 3, n. 10, 2011.

BIOGRAFIAS

ORGANIZAÇÃO

ORGANIZAÇÃO

Marcele Aires Franceschini: professora atuante desde 2011 no Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias da UEM e no Programa de Pós-Graduação em Letras (PLE) da UEM (com ênfase África/Brasil e estudos pós e decoloniais). Coordena o Projeto de Pesquisa “Nada de errado em nossa etnia: tradição, cultura e identidade em literaturas de caráter pós-coloniais e decoloniais”, do Grupo de Estudos de Literatura, Brasilidade, Etnia e Cultura (GELBEC) e em parceria com o GPLAB (UEL). Também coordena o projeto de extensão *Outras Palavras* e é co-fundadora da Motim Editorial. Possui pós-doutorado pela UEL (2019), doutorado em Literatura Brasileira pela USP (2009), mestrado em Teoria Literária e Literatura Comparada pela USP (2003), especialização em Literatura Brasileira pela UEL (2000) e graduação em Jornalismo pela UEL (1997). Atua como tradutora e escritora, com pesquisas voltadas à perspectiva decolonial.

Maria Júlia Werneck de Oliveira: Possui graduação em Letras Português/Inglês pela Universidade Estadual de Maringá (2005), mestrado em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Maringá pela (2017) , doutorado em Letras pela Universidade Estadual de Londrina (2022). Possui experiência na área de letras, atua na educação básica com ensino de Literatura, Redação e Língua Portuguesa. É participante do grupo Crítica Literária Materialista, da Universidade Estadual de Maringá. Seus interesses de pesquisa focam literatura negra brasileira com interesse especial em produções do teatro contemporâneo negro e performances.

Janete do Nascimento Boeno: Doutoranda em Estudos Literários (Construção de Identidades) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PLE), da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Mestra em Estudos Linguísticos pelo PLE, da UEM. Especialista em Educação Especial pela Universidade Internacional de Curitiba (FACINTER). Graduada em Letras pela Faculdade Estadual de Ciências e

Letras de Campo Mourão(FECILCAM/UNESPAR), Membro do Grupo de Estudos de Literatura, Brasilidade, Etnia e Cultura (GEL-BEC), da UEM. Professora concursada da Rede Estadual de Educação do Paraná (SEED). Leciona as disciplinas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa. Pesquisa temas relacionados à Literatura, Construção de Identidades e AD.

Claudine Delgado: Graduada em Letras (2018) pela Universidade Estadual de Maringá (UEM) e Mestra (2025) em Estudos Literários (Construção de Identidades) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PLE), da UEM. Autora do livro de poesias "Caminho de volta" (Cachalote Editorial, Grupo Aboio, 2024). Fui uma das organizadoras fundadoras do Centro Acadêmico de Letras Machado de Assis (CALMA/UEM), entre 2015 e 2017. Atuei também como idealizadora e curadora do estande Reexistir na Festa Literária Internacional de Maringá (FLIM) nas edições de 2018-2020, e como organizadora colaboradora em 2023. Cofundei e editei o Folhetim Cultural de Maringá, "O Gauche", com nove edições publicadas. Fui contemplada em diferentes iniciativas da Secretaria de Cultura de Maringá (SEMUC), como o Prêmio Aniceto Matti (2017), o Edital Territórios Culturais (2018) e o Edital Convite à Literatura (2018).

BIOGRAFIAS

AUTORAS & AUTORES

AUTORAS & AUTORES

Adriana Gagno Nadolny: Especialista em *Marketing* pela FAE Business School e bacharela pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), sua carreira é dedicada às áreas de design gráfico e *marketing* estratégico. Paralelamente, desenvolve pesquisas que aprofundam seus conhecimentos nos campos da comunicação, *marketing* e design gráfico.

Alexandre de Castro Junior: Licenciado em Letras – Português/Japonês pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e mestre em Filosofia e Educação pelo Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ). Atua como professor de Língua Japonesa na rede pública estadual do Rio de Janeiro. Desenvolve pesquisas nas áreas de adaptação, tradução, cultura pop japonesa e mediação cultural. É autor de capítulos nos livros *Branquitude, Representações & Privilégios: Estudos sobre a identidade branca nas histórias em quadrinhos* (2024) e *Contemporaneidade e Circularidades Híbridas nos Estudos Japoneses* (2025). Participa de eventos acadêmicos sobre educação, quadrinhos, mangás e estudos literários.

Allex Davi Teixeira Santana: Bacharelando em Administração pelo Centro de Humanidades da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB). Tem interesse acadêmico em pesquisas sobre comportamento do consumidor e sua relação com a cultura. Também nutre grande interesse por literatura, buscando conectar esses dois universos em seus estudos.

Ana Luiza Leichter Matte: Bióloga, mestre em Ecologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e doutora em Biologia Animal pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Trabalha com ecologia espacial e conservação da biodiversidade. Tem experiência em realizar estudos de síntese ecológica sob a perspectiva da ecologia de paisagem e planejamento da conservação.

Ana Paula Dessupoio Chaves: Professora adjunta da Faculdade de Comunicação e coordenadora do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Doutora em Comunicação (2024) e mestra em Artes, Cultura e Linguagens (2017) pela UFJF. Especialista em Moda, Cultura de Moda e Arte pela UFJF (2014) e em História do Teatro Brasileiro e Ocidental pela Casa das Artes de Laranjeiras - CAL (2021). Graduada em Comunicação Social, bacharel em Jornalismo pelo Centro de Ensino Superior (2013). É membro do Grupo de Pesquisa Comunicação, Cidade e Memória (UFJF/CNPq) e pesquisadora da Rede Euroamericana de Alfabetização Midiática, da rede de pesquisa Obitel-Brasil. Tem interesse nos estudos sobre Fotografia, Crítica, Narrativas, Comunicação e Moda.

Beatriz de França Souza: Graduanda do curso de Bacharelado em Administração na Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB), com formação complementar em cursos extracurriculares como Gestão de Pessoas, Gestão de Recursos Humanos, Gestão Financeira e Comunicação Empresarial. Demonstra crescente interesse pelas áreas de Gestão de Pessoas, Finanças e Marketing e tem se dedicado à pesquisa e produção científica, buscando contribuir para o avanço do conhecimento nessas áreas.

Camila Lins Vital: Graduada em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2013, grau BACHAREL). Durante a graduação foi pesquisadora voluntária (2008) e, posteriormente, bolsista do CNPq no Programa de Incentivo à Iniciação Científica (2009). Tem experiência na área de Psicologia Clínica. Possui formação em Conciliadora e Mediadora pelo Tribunal de Justiça do Estado de Goiás - comarca de Goiânia (2011), e experiência como conciliadora de conflitos. Desde 2016 é especialista em Psicodrama pela Sociedade Goiana de Psicodrama, em parceria com a Pontifícia Universidade Católica de Goiás, com ênfase na área clínica. Graduada em Letras - Português (2023, grau de LICENCIATURA). Durante o período de graduação participou do Programa de Iniciação à Docência Extensão (PIBID) de outubro de 2020 a março de 2022

e Residência Pedagógica (RP) de outubro de 2022 a junho de 2023 como bolsista da CAPES, em ambos os projetos. Desde agosto de 2021 é membro do grupo de estudos e pesquisa DICE (Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Discurso, Cultura e Ensino). Atualmente é mestrandona Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, Campus Samambaia - Goiânia.

Caroline Sakamoto Yonamine: Bacharel em Relações Internacionais pela Universidade Federal da Grande Dourados, especialista em Língua e Cultura Japonesa pelo Intercultural Institute of Japan Akihabara Campus e mestrandona Língua, Literatura e Cultura Japonesa na Universidade de São Paulo. Atualmente, concentra-se no estudo do Japão contemporâneo, a cultura pop do Leste Asiático e a intersecção entre a música e a literatura japonesa, integrando a linha de pesquisa Texto Literário: Tradução e Estudos críticos do Departamento de Letras Orientais da Universidade de São Paulo, com financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

Charles de Oliveira Corrêa: Graduado em Licenciatura em História pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC); graduando em Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário UNIVINTE – FUCAP (UNIVINTE) e Especialização em História do Brasil pelo Centro Universitário UNIVINTE – FUCAP (UNIVINTE). Seus estudos estão voltados para o campo da História do Japão no que se refere a cultura.

Daniel Carlos Camargo Ferreira: Pós-graduando pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá (UEM)

Ester Marques de Barros: Estudante do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Paraná e Mídias na Agência Universitária Sinapse.

Fernanda Sevarolli Creston Faria Kistemann: Doutoranda em

Comunicação, pesquisa a relação entre contos de fadas e jornalismo (narrativas ficcionais e narrativas factuais). Orientador Professor Marco Aurélio Reis. Membro do Grupo de Pesquisa Narrativas Midiáticas e Dialogias; Mestre em Educação (UFJF); Especialista em Letramento e Alfabetização (UFSJ) e em EAD (UFF); Licenciada em Letras Português e Inglês) e Pedagogia (UNIVALE); Docente de 2006 à 2023 - Inglês, Artes, Português, Literatura, Pedagogia, Teatro, Contação de histórias). Orientadora, Revisa e traduz trabalhos acadêmicos em geral. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1372-2147>

Gabriel Henrique Camacho Pansera: Bacharel em Direito pela Universidade Estadual de Maringá (2017) e Tecnólogo em Design Gráfico pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (2025).

Hertz Wendell de Camargo: É Doutor em Estudos da Linguagem, Mestre em Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte e bacharel em Comunicação Social (Jornalismo e Publicidade). Foi finalista do prêmio Jabuti de 2014 na categoria ‘comunicação’ com o livro “Mito e filme publicitário: estruturas de significação” (2013), publicado pela Eduel. É professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da UFPR na linha ‘Comunicação e Cultura’ e do Departamento de Comunicação da mesma instituição. Foi vice-diretor da Editora da UFPR entre 2017 e 2019. Atua no ensino superior há 22 anos e possui experiência em assessoria de comunicação, produção audiovisual e teatro. É coordenador do Laboratório de Inovação em Neurociência do Consumo (SINAPSEN-SE) da UFPR, onde estuda as relações entre imaginário, narrativa, memória, emoção e consumo.

João Henriques de Sousa Júnior: Professor Adjunto do curso de Administração do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB). Doutor em Administração (UFSC), Mestre e Bacharel em Administração (UFPE), Especialista em Gestão Pública (IFPE) e em Educação Financeira, e MBA em Empreendedorismo, Marketing e Finanças (FACUMINAS). Tem interesse em pesquisas nas áreas de Marketing e Comportamento do Con-

sumidor. É autor de livros e artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais. Coordena o Grupo de Estudos, Pesquisa e Extensão em Marketing, Inovação e Consumo – MIC. Integra os Grupos de Pesquisas: Núcleo de Inteligência Competitiva Estratégica Organizacional em Marketing e Logística – NICO (UFSC) e Gestão, Inovação e Desenvolvimento (UFOB), ambos registrados no CNPq.

Júlia Raquel Silva Ladeira: Estudante do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Paraná e diretora de arte na Agência Universitária Sinapse. Possui grande paixão pela área têxtil, moda e design.

Leandro Cunha de Souza: Graduação em Ciências Sociais pela UFPB (2005), Pós-Graduação Especialização em Fotografia pelo SENAC São Paulo (2008), mestrado em Comunicação Social pela UFPB (2017), diretor da produtora cinematográfica Artesão Filmes e Produções (2019), diretor de fotografia associado à ABC (Associação Brasileira de Cinematografia), e membro associado à SOCINE (Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual).

Letícia Gagno Nadolny: Bacharela em Design pelo FAE Centro Universitário e atualmente pós-graduanda no MBA em Gestão Estratégica da Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), sua atuação profissional concentra-se nas áreas de *marketing* e design. Paralelamente, desenvolve pesquisas que exploram a intersecção entre seus campos de interesse, com ênfase em *marketing*, design e comunicação.

Liliane Cunha de Souza: Possui pós-doutorado em Antropologia pela UFPB (2024), doutorado em Estudos comparados sobre as Américas pelo PPGECSA/UnB (2021), mestrado em Antropologia pelo PPGA/UFPE (2004) e bacharelado em Ciências Sociais pela UFPB (2000). É pesquisadora no campo da saúde dos povos indígenas e da imagem.

Luana Maria Magon: Mestranda em Estudos Literários pelo Pro-

grama de Pós-Graduação em Letras (PLE) da Universidade Estadual de Maringá (UEM). Professora de Língua Portuguesa na rede pública do Paraná. Graduada em Letras – Português e Literaturas Correspondentes pela Universidade Estadual de Maringá (UEM).

Lucas de Souza Sartori: Graduando em Ciências Sociais pela UNESP de Marília, é bolsista do Programa de Educação Tutorial (PET) de Ciências Sociais. Atua como vice-coordenador acadêmico no Grupo de Estudos Asiáticos (GEA) da UFMG e é membro voluntário no Núcleo de Ensino. Também integra o Laboratório de Análise em Realidades Virtualizadas (LAREVI), vinculado ao Observatório de Segurança Pública (OSP). Possui formação técnica em Informática pela Etec Rodrigues de Abreu e realizou iniciação científica (PIBIC). Sua experiência concentra-se em Ciências Sociais, com foco em temas como literatura e análise sociológica, decolonialidade, sociologia da comunicação, relações sociocomunicativas, mediação social, redes sociais e realidades virtualizadas.

Lucas Gregory Gomes de Almeida: Doutorando em Design pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), com ênfase em Realidade Estendida, possui graduação em Expressão Gráfica (2018) e Mestrado em Engenharia de Manufatura (2022) pela UFPR. Em 2022, também se especializou em Experimentação Tridimensional pela UFPR. Suas pesquisas focam na inovação de soluções aplicáveis à educação, treinamento e entretenimento, explorando as potencialidades do metaverso. Além de suas atividades de pesquisa, atua como professor no curso de especialização em Gestão de Tecnologias 3D pelo Instituto de Soluções Tecnológicas Aplicadas (InSTA) da UFPR e participa de grupos de pesquisa, como o LabMeta, laboratório do metaverso da UFPR.

Luís Antônio Francisco de Souza: possui sólida formação em Ciências Sociais e Sociologia pela USP, onde obteve graduação, mestrado e doutorado, este último com estágio sanduíche na Universidade de Toronto. Desde 2003, atua na Unesp de Marília, lecionando em graduação e nos Programas de Pós-Graduação em Ciências So-

ciais e no Mestrado Profissional em Sociologia. Sua trajetória inclui a Livre-Docência pela Unesp (2011) e diversas posições de gestão, como Chefe do Departamento de Sociologia e Antropologia e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. Foi pesquisador do Núcleo de Estudos da Violência da USP e do IPEA, além de coordenar o GT da Anpocs “Violência, Punição e Controle Social”. Atualmente, lidera o Grupo de Pesquisa Observatório de Segurança Pública e é coordenador científico do OSP e do Grupo de Estudos em Segurança Pública (GESP), dedicando-se à pesquisa e análise na área.

Luísa Druzik de Souza: Graduanda de Jornalismo pela UFPR e Design Editorial pela UNINTER, atua como diagramadora na revista Desenvolvimento e Meio Ambiente da UFPR e foi responsável pelo projeto gráfico e editorial do livro Os Porcos, de Júlia Lopes de Almeida (Editora Káos, 2024).

Marcele Aires Franceschini: professora atuante desde 2011 no Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias da UEM e no Programa de Pós-Graduação em Letras (PLE) da UEM (com ênfase África/Brasil e estudos pós e decoloniais). Coordena o Projeto de Pesquisa “Nada de errado em nossa etnia’: tradição, cultura e identidade em literaturas de caráter pós-coloniais e decoloniais”, do Grupo de Estudos de Literatura, Brasilidade, Etnia e Cultura (GELBEC) e em parceria com o GPLAB (UEL). Também coordena o projeto de extensão *Outras Palavras* e é co-fundadora da Motim Editorial. Possui pós-doutorado pela UEL (2019), doutorado em Literatura Brasileira pela USP (2009), mestrado em Teoria Literária e Literatura Comparada pela USP (2003), especialização em Literatura Brasileira pela UEL (2000) e graduação em Jornalismo pela UEL (1997). Atua como tradutora e escritora, com pesquisas voltadas à perspectiva decolonial.

Marcia Daniela Pianaro Valenga: Mestranda em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) na linha de pesquisa em Comunicação e Cultura, com Bolsa CAPES/DS. Integrante

do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura Ciber - Click. Graduada em Jornalismo pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). O Trabalho de Conclusão de Curso foi reconhecido com o primeiro lugar no Prêmio Intercom de Pesquisa em Comunicação 2023 e Menção Honrosa no Prêmio Adelmo Genro Filho 2023 da Sociedade Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo (SBPjor). Especialista em Comunicação, Cultura e Consumo (2023) e Planejamento em Comunicação Integrada (2024) pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER).

Marco Aurélio Reis: Licenciado em Letras e graduado em Jornalismo, é mestre e doutor em Ciência da Literatura pelo Programa Interdisciplinar em Letras da UFRJ. Atualmente, é professor regente efetivo da Educação Básica na Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, Coordenador do Grupo de Trabalho História da Mídia Digital na Associação Brasileira de Pesquisadores em História da Mídia, é autor dos livros Narrativa Midiática (2019) e Arquitetura da Informação (2018). Possui 21 anos de experiência no Ensino Superior, Médio e Fundamental II e 25 anos de atuação como repórter, redator e editor em jornais, emissoras de rádio e TV e sites informativos.

Matheus Rocha da Silva: Mestrando do Programa de Pós-Graduação Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), vinculado à linha de pesquisa Teorias e Discursos no Cinema e nas Artes do Vídeo. Bolsista da Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FAADCT/PR). Membro dos grupos de pesquisa GPACS (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq) e TELAS (UTP-PPGCom/CNPq). Desenvolve pesquisas nas áreas de narratologia cinematográfica, narrativas seriadas e ficção televisiva, estudos comparatistas, métodos de desenvolvimento criativo para criação de narrativas, convergências midiáticas e carnaval brasileiro.

Maureen Schaefer França: Doutora em Tecnologia e Sociedade

(2021, PPGTE-UTFPR), Mestre em Tecnologia (2011, PPGTE-UTFPR), Especialista em Embalagem - Projeto e Produção (2009, UTFPR) e Designer Gráfica (2006, UFPR). Atualmente sou professora do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná e pesquisadora do grupo de estudos Design & Cultura na mesma instituição. Tenho interesse na história das minorias no design; nas relações entre design e as categorias de gênero/sexualidade, raça/etnia, idade/geração e classe social; nas articulações entre moda e corpo; e em análises de imagens.

Myrian Regina Del Vecchio de Lima: Doutora em Meio Ambiente e Desenvolvimento pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), com pós-doutoramento em Jornalismo Digital pela Université de Lyon (França). Mestre em Comunicação Social (Universidade Metodista de São Paulo, 1992). Professora permanente e pesquisadora do Departamento de Comunicação, no Programa de Pós-Graduação em Meio Ambiente e Desenvolvimento e no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Paraná. Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura Ciber - Click. É pesquisadora do Grupo de Pesquisa Urbanização, Cidade e Meio Ambiente. Integrou o Grupo Internacional de Pesquisa JADN - Journalisme à l'Heure de Numérique, em parceria com o Icom- Instituto de Comunicação da Universidade de Lyon 2, França.

Rafael Alessandro Viana: Doutorando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestre em Cinema e Artes do Vídeo pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Bacharel em Cinema e Audiovisual pela mesma universidade. Tecnólogo em Comunicação Institucional pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Rosângela Aparecida Ribeiro Carreira: Doutora e mestre em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Pau-

lo (2015), com MBA em Gestão e Inovação em EaD pela USP (2015) e Especialização em Linguística Forense pela Universidade do Porto (2019) e graduação em Letras - Português/Espanhol pela Universidade de São Paulo (1997). Professora Adjunta de Leitura e Produção de Textos . Sou líder do Grupo de Pesquisa Discurso Cultura e Ensino (DICE) e do GELF (Grupo de Estudos em Linguística Forense). Criadora e organizadora do Grupo de Divulgação Científica DICE em rede composto por diferentes Instituições nacionais e internacionais. Faço parte também do grupo de pesquisa da PUC/SP: Memória e Cultura na Língua Portuguesa escrita no Brasil e Discurso e Cultura (DISCULT) sob a liderança do Prof. Dr. Jarbas Vargas Nascimento. Atualmente, suas pesquisas são pautadas na Análise de Discurso de Linha Francesa, sobretudo, na relação entre discurso, cultura e sociedade; Discurso Forense e Linguística Forense. Seus temas de análise atuais relativos a Análise do Discurso envolvem: discurso pedagógico relacionado à Pedagogia de Trabalhos por Projetos; discurso literário e letramento; discurso pedagógico e Pedagogias Ativas; Análise do Discurso e Letramento Acadêmico; Gêneros do discurso e ensino de Leitura e Produção, Análise do Discurso e Formação de Professores; discurso feminista, discurso racista, discurso da negritude e discurso da resistência. Na Linguística Forense analisa o discurso em depoimentos de crimes políticos, feminicídio e racismo. É membro do Comitê de Idiomas e Políticas Linguísticas da UFG desde 2021 e atuou na Secretaria de Relações Internacionais entre 2019 e 2022 com implementação de COIL.

Sara Dobginski de Moraes: Atriz, maquiadora de espetáculos, professora e pesquisadora, com 25 anos de experiência na área teatral, tendo iniciado aos 6 anos de idade na cidade de Araucária, região metropolitana da capital paranaense. É Mestra em Artes, pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), campus Curitiba II, Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Tem especialização em Antropologia e em Docência no Ensino de Teatro. É graduada em Bacharelado em Artes Cênicas e em Licenciatura em Teatro (UNESPAR/FAP). Seus estudos têm ênfase na(o) artista teatral, na formação de

espectadores e na recepção teatral, com a intenção principal em fortalecer a participação e o acesso ao teatro por pessoas moradoras de regiões periféricas. Paralelamente, estuda sobre o meio ambiente e defesa animal, atuando voluntariamente nessas áreas.

Sidnei Puziol Junior: é artista da cena, pesquisador e professor de teatro. Atua no campo da poética do corpo com ênfase nas *ecopoéticas*, movimento e dança butô. Mestre em Letras pela Universidade Estadual de Maringá (UEM – PLE), investiga as relações entre corpo, natureza e cultura nas práticas performativas e literatura. Coordena o *Núcleo Terreno*, grupo de teatro e pesquisa, onde desenvolve espetáculos com enfoque ancestral e ambiental. Seu trabalho e pesquisa transita entre teatro, dança, literatura e educação, buscando instaurar espaços sensíveis de criação, escuta e metamorfose.

Susana Azevedo Reis: Doutora em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Possui graduação em Jornalismo (2015), mestrado em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF (2018) e MBA em Marketing Digital pela Unopar (2019). Membro dos grupos de pesquisa Comcime - Comunicação, Cidade e Memória e Assimetrias – Núcleo de estudos das mediações simbólicas e materiais das tecnologias digitais". Diretora de documentação da Associação Brasileira de Pesquisadores de História da Mídia. Professora substituta na FACOM/UFJF.

Tiago Franklin Rodrigues Lucena: Doutor (2013) e Mestre (2009) em Artes (Arte e Tecnologia) pela Universidade de Brasília (UnB), trabalhando com os temas de mídias móveis, locativas, pervasivas e sencientes. Graduado em Arte e Mídia pela UFCG (2007), dirigindo e produzindo documentários e conteúdos interativos para a multimídia e hipermídia. Atualmente é Prof. Adjunto do curso de Comunicação e Multimeios na Universidade Estadual de Maringá e é Prof. Permanente no Programa de Mestrado de Comunicação da Universidade Estadual de Londrina. Se interessa pela relação entre Arte Digital e Interativa, Comunicação, Tecnologia e Ciência. Trabalha com os seguintes temas: Ciber e Bioarte, Cibercultura,

Computação Ubíqua, Internet das Coisas, Estudos do Algoritmo e Arte Socialmente Engajada. Atuou como bolsista CAPES/Reuni na Universidade de Brasília colaborando com pesquisadores da Eng. Automotiva, Eletrônica, Aeroespacial, Software e de Energia, em especial desenvolvendo projetos de inovação para o campo da saúde. Foi prof. substituto do curso de Design da UnB e professor na UniCesumar no Programa de Pós-Graduação em Promoção da Saúde. Esteve em doutorado sanduíche no Massachusetts Institute of Technology - MIT - MediaLab. Realizou visitas técnicas a institutos de pesquisas na Alemanha (Fraunhofer) e apresentou trabalhos e exposições coletivas no Museu da República em Brasília, CCBB, Memorial da América Latina e Museu da Imagem e Som (MIS-SP), Centro Cultural San Martin em Buenos Aires, Oncena Bienal de Havana e papers e projetos desenvolvidos em eventos na Turquia, Australia, Emirados Arabes Unidos, Coréia do Sul, Hungria, Líbano, Canadá e EUA.

Yasmin Gonçalves Zangiski: Graduanda em Publicidade e Propaganda na Universidade Federal do Paraná (UFPR). Voluntária no projeto de extensão SAPIENS, observatório de consumo; no projeto de extensão Laboratório de Popularização das Ciências da Saúde, com a produção de quadrinhos para a democratização da informação; e na agência de comunicação júnior Fábrica, com o cargo de audiovisual. Possui familiaridade e interesse na área de produção visual e audiovisual. Busca experiência na produção e pesquisa de conhecimentos acadêmicos para a contribuição no mercado publicitário e cinematográfico nacional.

A **Syntagma Editores** é especialista em livros acadêmicos. Publique com a gente.

Envie seu e-mail: **contatosyntagma@gmail.com**

Nossos livros têm acesso livre:

www.syntagmaeditores.com.br/livraria





3º ENCONTRO DE CONSUMO E CULTURA POP

IDEALIZAÇÃO



APOIO



REALIZAÇÃO



PATROCÍNIO

